MARCA player

COMPLETA LA CAMPAÑA SOLO O EN COOPERATIVO

TODOS LOS SECRETOS DEL MODO ARCADE

DOMINA LOS MODOS MULTIJUGADOR

VÁLIDA PARA PLAYSTATION 3 XBOX 360 Y PC

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS™ 伏天









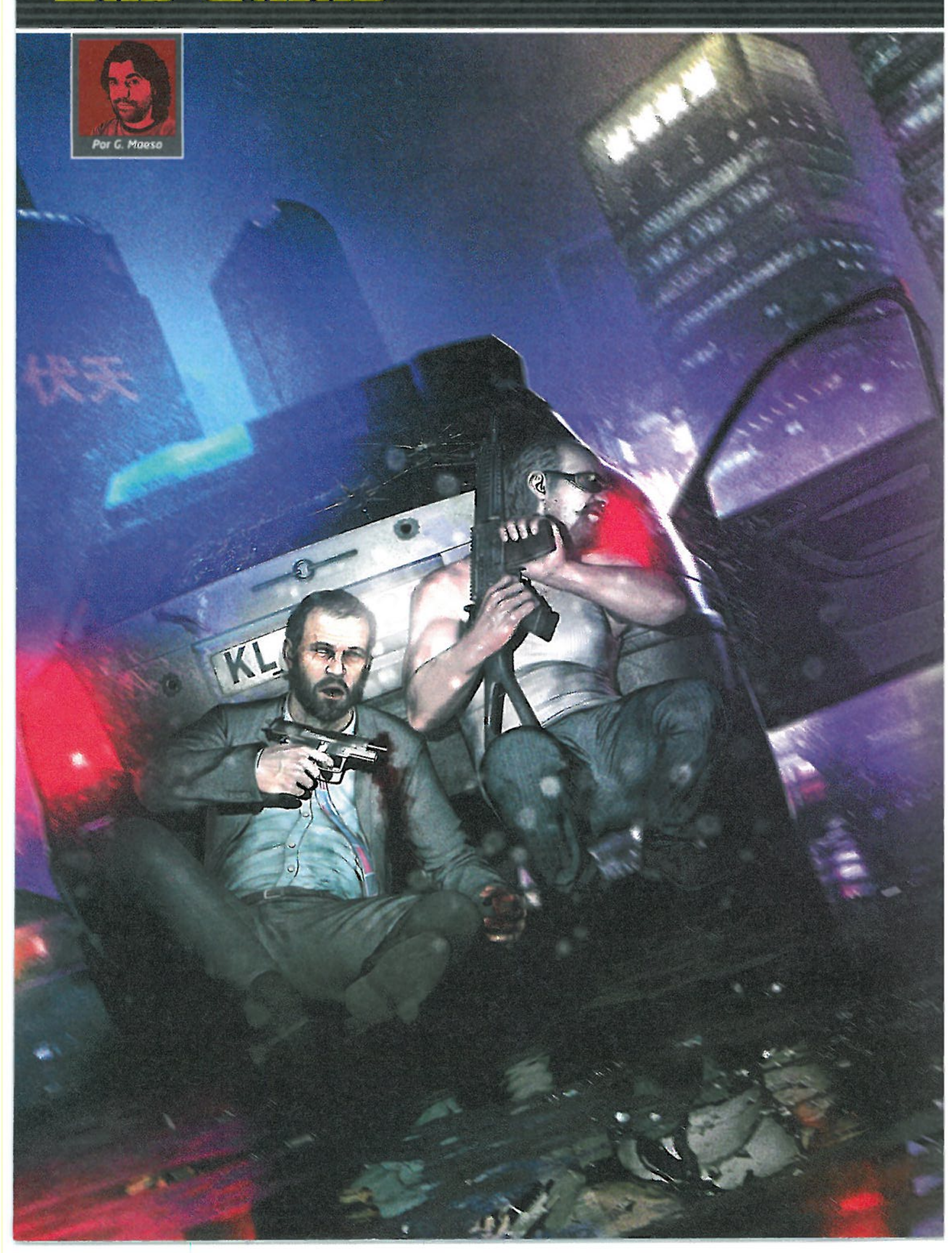








CONTENIDOS


Por G. Maeso
KL

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS™ 伏天

TE ACOMPAÑAMOS A TRAVÉS DE ESTA HUÍDA A MUERTE DE LA MAFIA A TRAVÉS DE LAS CALLES DE SHANGHÁI.

La pareja de delincuentes más bestia y desquiciada vuelve a juntarse en Shanghái. Aquí les espera un negocio muy turbio que se complicará de manera increíble por la falta de sutileza habitual de esta extraña pareja. En esta secuela, nos meteremos en la piel de Lynch, aunque estaremos acompañados de Kane constantemente. En esta guía que tienes entre las manos vamos a acompañarte a través del juego dándote consejos y guiándote para que sea más sencillo llegar al final de este apasionante guión. Cuidado, porque tenemos que advertirte que, lógicamente, el 'paso a paso' del modo historia está cargadito de 'spoilers', así que sólo síguelo mientras juegas, para que no te desvele datos importantes del guión antes de que los descubras por ti mismo. Además del paso a paso, también te ofrecemos unos consejos generales para hacerte con los mandos de este frenético título de IO Interactive y todo lo que necesitas saber para ponerte a disfrutar al máximo de sus geniales modos multijugador.

CONSEJOS

CONSEJO

COBERTURA
Aprende rápidamente a utilizar las coberturas pero ten cuidado, porque éstas no son indestructibles y pueden dejarte vendido en cualquier momento Busca coberturas resistentes a las balas.

Consejos

K*ane & Lynch 2: Dog Days* es un juego de acción en tercera persona que no te planteará demasiados problemas si eres aficionado a este género. De todas formas, puedes elegir comenzar el Modo Historia en cuatro versiones de dificultad diferente: Fácil, Normal, Difícil y Extrema. Cuando superes un capítulo, éste se desbloqueará en el apartado 'Capítulos' del 'Modo Historia'. Puedes volver a jugarlos en cualquier momento y, además, podrás cambiar el nivel de dificultad (por si lo pusiste demasiado difícil o por si, al contrario, te resultó muy fácil).

Cámara: El juego, en ese afán por el realismo más crudo, muestra una cámara que sigue a Lynch como si de un videoaficionado se tratara: cámara al hombro. Todo se nos muestra como en una especie de reality show en directo. Así, la cámara se mueve constantemente. Es un efecto muy chulo pero puede llegar a marear. Si te molesta demasiado puedes hacer que la cámara se quede fija. Ve a Opciones, Controles y selecciona Cámara Fija.

Coberturas: Esta segunda entrega del juego ha incluido un útil y mejorado sistema de coberturas. Acércate a un objeto, a una pared, un muro y pulsa el botón A (en Xbox 360) o X (en PS3). Lynch se pegará al objeto y podrás asomarte para disparar. También puedes cambiar a una cobertura cercana volviendo a pulsar el mismo botón.

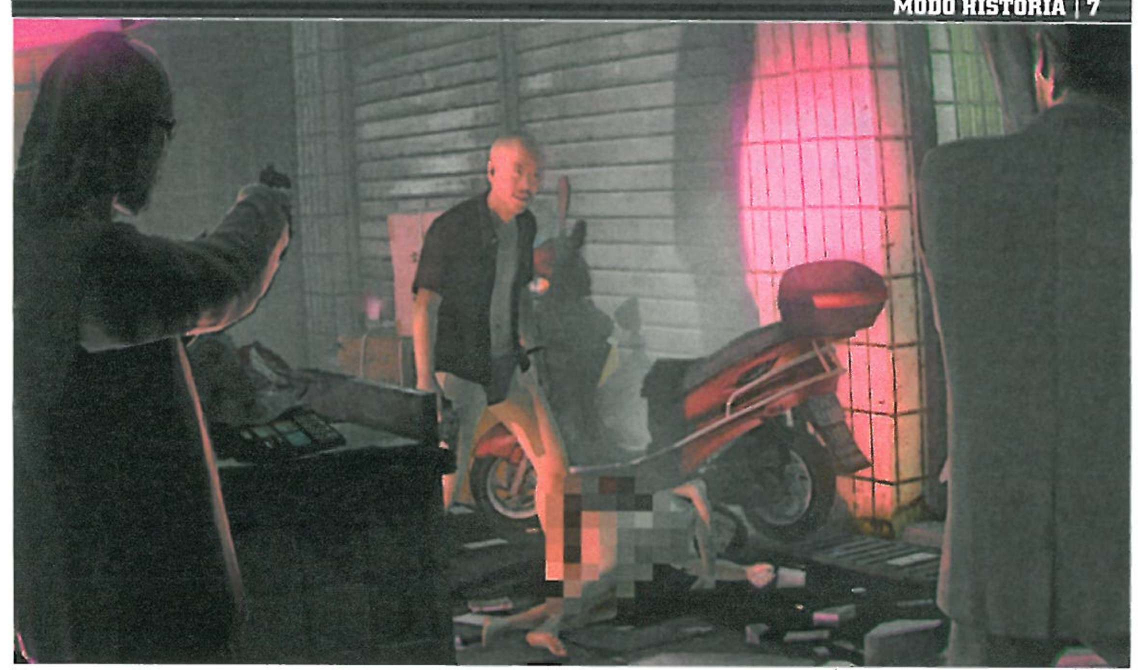
Lynch podrá llevar encima dos armas a la vez. Cuando veas que te estás quedando sin munición, necesitarás recoger balas o cambiar tu arma por otra para seguir al lío. Pulsa el pad digital hacia abajo para localizar armas (y objetos incendiarios) en las cercanías. Se marcarán en pantalla.

Modo Historia

El modo principal de *Kane & Lynch 2: Dog Days* nos desvelará la continuación de la historia de estos dos matones, que vuelven a coincidir en las calles de Shanghái. Puedes jugarlo solo o acompañado de un colega. Elige dificultad y ponte manos a la obra.

CAPÍTULO 1: Bienvenido a Shanghái

"Lynch está esperando a su viejo amigo Kane, que acaba de llegar a Shanghái para ayudarles a él y a su jefe, Glazer, con un asunto de armas. Es la primera vez que se ven desde el incidente de Venezuela..."



Comienza el juego con una animación donde nuestros dos protagonistas están sufriendo una horrible sesión de tortura. Es un aperitivo. En un rápido flashback el juego nos lleva dos días antes de esta escena. Nos metemos en la piel de Lynch y nos encontramos, en medio de Shanghái, con Kane. Observa la animación y verás que nuestro protagonista va a entretener a Kane un rato, lo suficiente para ajustarle las cuentas a un tipo de los bajos fondos. Cruza el patio y comienza a hacerte con los controles. El objetivo está a la derecha, escaleras arriba. Patea la puerta y comenzará la acción. El tipo en cuestión se larga, así que tendrás que intentar atraparlo. Cruza la habitación y sal por la puerta del fondo, la de las cortinas de 'macarrones'. El tío no dejará cogerse fácilmente y, en seguida, tendrás que poner en práctica el nuevo sistema de coberturas. Cualquier objeto sirve, una pared, un sillón, un pequeño muro... cúbrete y salta de una cobertura a otra si quieres mantenerte vivo. Cruza el patio y derriba la puerta roja del fondo. Entrarás en una vivienda con gente dentro. Ignóralos, cruza dos habitaciones y sube las escaleras. Arriba una reja te corta el paso, así que hay que patear la puerta roja de la izquierda y cruzar otra vivienda con una asustada familia en su interior. La puerta trasera está en la cocina, patéala y ponte a cubierto porque nuestro matón tiene amiguitos que nos recibirán con una lluvia de balas.

Acaba con todos desde la cobertura de la barandilla del patio y sigue

CHICA EQUIVOCADA
No queremos desvelar nada, pero esta escena condicionará toda la aventura.

CAP 2

CONSEJO

Busca armas

Pulsa el pad digital hacia abajo para que se muestren las armas disponibles en el mapa. Esto es muy útil cuando te quedas sin munición y necesitas un arma urgentemente.

tras tu objetivo. Recoge las armas de los tipos a los que has derribado, son ametralladoras automáticas. Cruza los tejados tras Brady y su chica semidesnuda y baja a la calle tras ellos. Se han ido a la izquierda, por el callejón y luego otra vez a la izquierda y han entrado a la tienda de DVD's iluminada de neones. Cuidado nada más bajar las escaleras, te recibirá una lluvia de balas. Aquí es importante irse cubriendo en cada esquina, en cada escaparate, pues los matones que protegen a Brady son muchos y muy cabreados. Acaba con ellos y utiliza el botón para buscar armas (pad digital hacia abajo), es muy útil para hacerse con mejor arsenal. Sigue adelante y cuidado cuando llegues a la tienda de mostradores de cristal, son una cobertura nefasta. Se hacen añicos. ¡¡OJO!!: aquí no dejan de aparecer matones.

Una vez arrasada la tienda, sal por el callejón y baja las escaleras hasta el mercado de pescado. Cúbrete en el primer mostrador porque esto está lleno de mafiosos. Acaba con todos ellos de cobertura en cobertura. Cruza el mercado y entra en el edificio del fondo a la derecha, el de los bloques de hielo. Llega hasta el final, agáchate para que no te acribillen y hazte con un bidón de gasolina. Arrójalo a la plaza y dispara para que salten todos por los aires. Ahora salta y sigue adelante para refugiarte en la estructura del centro de la plaza, porque van a llegar dos coches cargados de tipos cabreados. Acaba con todos con un poco de paciencia y cuidando de que no te vuelen la cabeza. Busca las bombonas de gas y dispáralas para provocar explosiones. Cuando acabes con todos sigue al callejón del fondo. Brady y su amiguita están atrapados, no pueden escapar, acércate a ellos y asiste al inesperado final del capítulo.

CAPÍTULO 2: Las instrucciones

"El pequeño desvío de Lynch acaba en un baño de sangre. Brady estaba preparado y esto provoca la muerte accidental de la novia de Brady y su propio suicidio. Lynch, desconcertado, debe pensar qué contarle a su jefe Glazer, pero lo pospone. Hay asuntos más importantes."

El segundo capítulo comienza en el coche de Glazer, camino del puerto. Sólo hace falta recibir las instrucciones para el trabajito de la venta de armas. Todo va como la seda hasta que se desata el infierno y el coche es atacado. Sal del vehículo y busca otro para cubrirte, ya que la autopista se ha convertido en una guerra llena de sicarios que quieren acabar con Glazer. Acaba con todos ellos avanzando de cobertura en cobertura, y teniendo en cuenta que el coche del boss no puede explo-



tar (una barra de energía marca su aguante). Protégelo como puedas. Cuando llegue al final, gira a la derecha tras la limusina de Glazer. Hay una rampa, baja por ella y cuidado con los tipos que llegan en moto. Intenta acabar con ellos desde lejos y esquívalos, ya que pueden atropellarte y acabar contigo. Cuando llegues abajo, la limusina será arrollada por un camión. Ahora la prioridad es sacar a Glazer del coche. Hazlo y protégele. Y cuidado, porque va aturdido y tiende a andar él sólo bajo las balas, de forma muy imprudente. Lo mejor es ir a la izquierda y ponerse tras los coches que hay en medio de la calle. Desde ahí se tiene una buena perspectiva de la gran cantidad de coches de policía que vienen a por nosotros. Cuidado, ahora matones y policía intentarán acabar contigo. Ves acabando con ellos y aproxímate a la parte izquierda, bajo el puente, a la entrada subterránea de un garaje. Baja al garaje y entra para tomarte un respiro.

Cruza el garaje hacia delante y sube por la rampa del fondo, hasta la planta superior. Cuando llegues a este lugar, anda hacia la izquierda y refúgiate tras algún coche ya que se va a llenar todo de policías. Cuidado con los perros que te lanzan, acaba con ellos antes de que lleguen a ti. Si pulsas el botón de buscar armas (pad digital hacia abajo) te mostrará también la situación de los extintores del garaje. Hay muchos y los puedes utilizar para lanzarlos y hacerlos explotar. Esto liquidará a muchos polis. Cuidado con la salud de Glazer, no pueden matarlo o

Ataque en la autopista

La autopista del capítulo 2 se convertirá en un auténtico infierno. Ábrete paso y defiende el coche de Glazer.

CAP 3

todo habrá acabado. Acaba con todos y ve a la puerta del fondo a la derecha.

Sube la puerta con la ayuda de Kane y alcanza las escaleras. Sigue los pasillos y abre con cuidado, para no caer al vacío, la puerta gris que encontrarás de frente. Sólo se pude bajar por la escalera que tienes detrás. Sal al patio derruido con cuidado, se llenará de polis. Utiliza las coberturas y acaba con todos. Atento porque algunas de ellas pueden destruirse y te dejarán al descubierto. Sigue adelante y cruza el edificio, acabando con un puñado de polis escondidos. En la calle hay una recepción de decenas de agentes. Será muy difícil salir por ahí y llegar hasta la furgoneta. Lo mejor es subir al piso de arriba, que está plagado de bidones de gasolina. Lanza unos cuantos a la poli y hazlos explotar. Eso despejará el camino. Ahora baja y únete a tus compañeros. La furgo está al fondo, cuando Glazer salga hacia ella, ves tras él cubriéndole el culo. Se acabó.

CAPÍTULO 3: Sangre, sudor y lágrimas

"El ataque a Glazer fue en la zona de Hsing, uno de los criminales más temidos de Shanghái. Si tiene algo contra Glazer, podría ser el principio de una guerra de bandas. Esto es malo para todos... y para el trato. Glazer está preocupado y manda a Kane, a Lynch y al resto de su ejército personal a hablar con Hsing y esclarecer todo..."

Comenzamos en un callejón. Sigue al matón hasta entrar en el local-

Hsing
La guarida de Hsing es una ratonera llena de máquinas de coser, plagada de matones.



tapadera de Hsing, un taller textil. Sigue hasta el fondo hasta la puerta cerrada. Cuidado, cuando tu compañero abra la puerta comienzan los tiros. Entra en la habitación y ojito, porque llegarán unos cuatro o cinco matones por la izquierda. Ábrete paso y sigue hacia la izquierda, bajando unas pequeñas escaleras. Llegas a un antro apestoso y semiderruido que hay que cruzar de frente mientras escuchas las quejas de Kane. Llegarás a una puerta abierta con un tipo que te da la espalda. Utilízalo como escudo humano para eliminar al resto (cuidado con los que disparan desde arriba). Elimina a tu escudo y sube las escaleras para enfrentarte a un puñado de tipos duros que se esconden entre las máquinas de coser. Cuando acabes con ellos patea la puerta del fondo. Al loro porque el pasillo está lleno de matones. Puedes utilizar las habitaciones de los lados para ir avanzando. Al fondo sales a un patio y te encuentras con el resto del equipo. Baja las escaleras y ve a la derecha hasta que llegues a un amplio patio. Prepárate para la juerga.

El patio se convierte en un infierno. Utiliza las coberturas y no asomes mucho la cabeza. Consigue un arma con buena precisión y concéntrate en acabar con los tipos que disparan desde el piso de arriba. Luego elimina a los matones del centro del patio. Cuando acabes con todos busca una puerta abierta a la izquierda del patio. Abre la puerta con ayuda de Kane y sube las escaleras. En la parte de arriba nos recibirán a balazos. Sigue adelante eliminando enemigos mientras pasas de habitación en habitación, rodeando el patio donde luchaste antes. Cuando llegues a una llena de bombillas de Navidad hay una puerta gris cerrada a la derecha. Ábrela, cruza la habitación y baja las escaleras para abrir una nueva puerta. Ahora entrarás en un almacén. Ve hacia la puerta que hay en la pared izquierda y ábrela. Allí encontrarás a Hsing, pero las cosas se van a complicar un poco.

Ahora estás encerrado con Kane y con todo el mundo en contra. Lo mejor es huir. Corre por la puerta de la izquierda y sube las escaleras. Desde las ventanas superiores dispara a los matones pero, sobre todo, concéntrate en la furgoneta. Tienes que destruirla antes de que escape, o estarás perdido. En la habitación que hay arriba hay dos ametralladoras pesadas que te harán esa tarea más cómoda. Una vez destruida la furgoneta se llenará todo de policías. Despeja el pasillo y sigue adelante. Abre la puerta y sal a los callejones. Cuidado con el perro y con los policías que intentarán impedir vuestra huida. Sigue con por los callejones hasta un muro que habrá que escalar.

CONSEJO

Destruye la furgo

Al final de este nivel tienes que destruir una furgoneta antes de que escape. Hay muy poco tiempo, así que hazte con las ametralladoras pesadas de la habitación contigua.

Hsing nos la juega

El final del capítulo 3 es muy esclarecedor. La trama da un giro completo y nos queda una cosa muy clara: estamos metidos en un lío muy gordo. Es un capítulo frenético que disfrutaréis, si sois capaces de escapar de la ratonera en la que estáis metidos.

Antidisturbios

Estos policías de élite te lo van a poner realmente difícil, porque son muy listos y saben ocultarse de tus disparos, van equipados con chalecos antibalas y porque se coordinan muy bien para rodearte y atacarte desde varios puntos. Eso sí, cuando acabes con ellos, róbales los rifles de asalto que llevan encima.

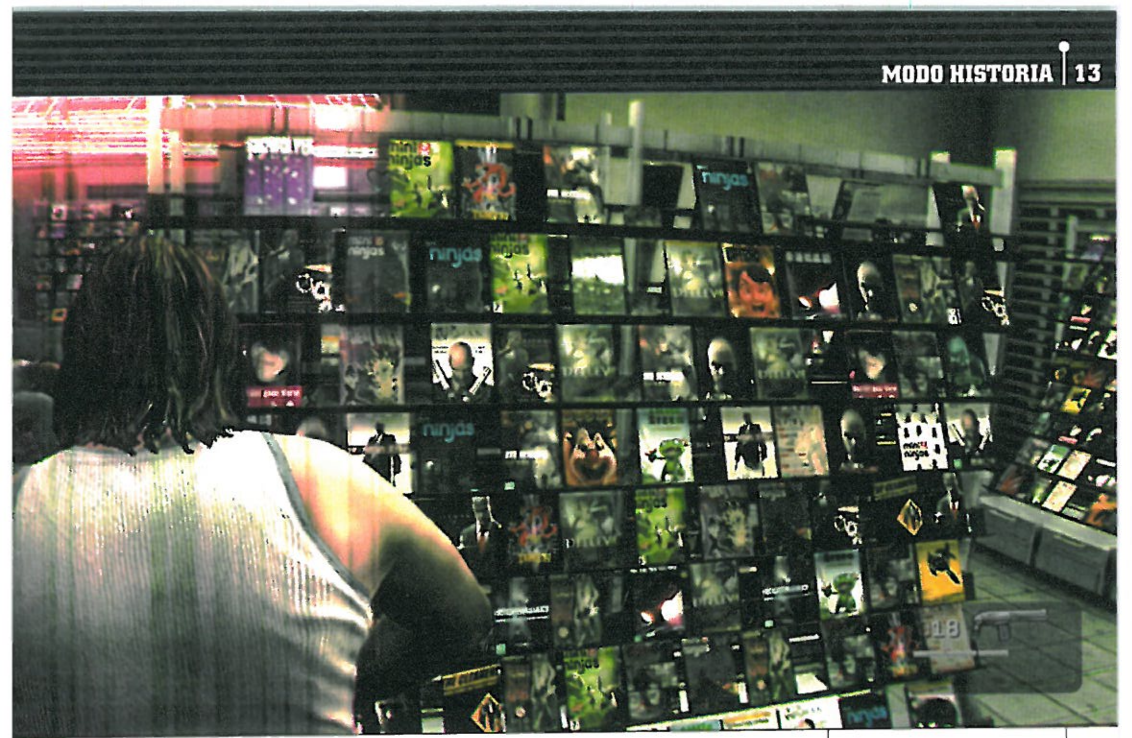
CAPÍTULO 4: Desapercibidos

"Hsing revela que no iba a por Glazer, sino a por ellos: la chica de Brady a la que dispararon por error era la hija de Shangsi, el empresario más peligroso de Shanghái. Lynch tiene miedo. Debe avisar a su novia Xiu y no llamar la atención. Le deja un mensaje para que se reúna con ellos..."

Lo que iba a ser una apacible velada en un restaurante se convierte, de pronto, en un infierno. Cuando los polis lleguen al restaurante busca una cobertura segura, pero cuidado porque las paredes son de madera y se destruyen muy fácilmente. Aunque esto también es una ventaja para ti. Elimina a los policías disparando a través de los 'muros' donde se esconden. En cuanto elimines a un poli hazte con uno de sus rifles de asalto. Son potentes y muy precisos. Cuando elimines a la primera oleada, ve al fondo del restaurante, ahí hay más. Refúgiate tras el refrigerador y utiliza el extintor para eliminar a unos cuantos policías que se refugian entre las mesas de enfrente. Cuando acabes ve a la puerta de atrás. Ábrela y cuidado, aparecerá un poli a bocajarro. Abre la puerta y sal a la calle.

Ahora toca ir al apartamento de Xiu. Corre por los callejones hasta que llegues a una pequeña plaza con un par de polis. Antes de entrar, sube por las escaleras de la izquierda a los tejados de arriba. Desde esta posición es más fácil eliminar a los polis, que serán unos cuantos. Kane irá por debajo y así será más efectivo el ataque. Cuando acabes con todos cruza el cobertizo, elimina o perdona la vida al poli asustadizo y abre la puerta. Aquí saldremos a las calles abarrotadas de Shanghái. Corre por la calle de tu derecha hasta que un coche patrulla te cierre el paso. Elimina a los polis y ve por la calle de la derecha. Refúgiate tras el autobús parado, ya que ahora llega toda la caballería. Para superar esta zona, lo mejor es abrirse paso a la izquierda, a través de la tienda de DVDs (aquí puedes ver carátulas de videojuegos de IO Interactive en las estanterías como Hitman o Mini Ninjas y puedes dispararlas a placer). Cuando consigas llegar al otro lado de la tienda, dispara al local que hay en frente, intentando acertar en las bombonas de gas amarillo. Harás que todo salte por los aires. Ahora atraviesa el restaurante devastado y, por la cocina, llegarás a un callejón. Trepa un muro y corre por las callejuelas. Sube las escaleras y salta al descampado.

Después de ver al helicóptero pasarás a través de una gran tubería, en la siguiente zona corre a esconderte tras una cobertura. Todo se llena de polis. Elimina a los que se acercan a tu posición y luego uti-



liza las columnas de los lados para ir aproximándote a ellos, si no lo haces, no te dejarán moverte. Cuando acabes con ellos, vendrán más, pero lo peor serán los francotiradores que se colocarán en las zonas altas. Acaba con ellos y hazte con una de sus escopetas francotirador. En la siguiente zona se repite la historia, muchos polis de élite y dos francotiradores (la distancia a la que se encuentran viene marcada en pantalla). Acaba con estos últimos con tu rifle francotirador (el de la izquierda tiene unas bombonas de gas detrás por lo que puedes eliminarlo con estilo) y luego elimina al resto a la vieja usanza. Hay bombonas de gas para arrojar y hacer explotar repartidas entre las cabañas de madera. Al final, aparecerá un francotirador más, arriba, en los andamios del fondo. Más adelante hay una sala de columnas (los pilares del edificio en construcción). Utilízalas para cubrirte pues llega otra oleada de polis.

CAPÍTULO 5: A casa

"Xiu no aparece en el restaurante y el plan de Lynch de pasar desapercibidos ha fracasado. Los policías que Shangsi tiene en el bolsillo los alcanzan y están entre los más buscados de Shanghái. Llegan al bloque de apartamentos de Xiu. Lynch está ansioso por encontrar a Xiu a salvo, pero Kane no está tan seguro..."

Estamos en los apartamentos y, nada más entrar vemos un comité de

TIENDA DE DVDS

En este capítulo comienza la guerra en plena calle, con toda la policía de la ciudad tras nosotros. cuando estés rodeado, métete en la tienda de DVDs que hay a la izquierda, verás en sus estanterías las portadas de los mejores juegos e IO Interactive, como varias entregas de Hitman o Mini Ninjas.

CONSEJO

SAL DE LA CALLE

Intentar avanzar por en medio de la calle es una locura, así que intenta refugiarte en las tiendas y edificios abiertos que encuentres.

CAP 6

CONSEJO

Munición
Cuidado porque en este nivel no abunda la munición, que digamos, y eso es porque la mayoría de tus enemigos están en lugares inaccesibles. Así que, aunque los elimines, no podrás quitarles sus armas.

Desnudos
Todo el capítulo 6 te lo pasarás completamente desnudo. Bueno, desnudo, y completamente ensangrentado. De esta guisa hay que recorrer media ciudad e intentar escapar de la mafia y de la poli. Tras las primeras escenas, en el parking de autobuses, el consejo es: corre y no mires atrás.

bienvenida. Elimina a todos y ve a la puerta roja del fondo. Sube las escaleras, aquí Kane irá por otro lado. Escaleras arriba habrá más compañía. Utiliza los balcones para cubrirte y eliminar enemigos. En el tercer piso tienes que llegar al fondo y abrir otra puerta roja ya junto a Lynch. Xiu vive en el cuarto piso. Sube las escaleras. Aquí los matones han hecho una barricada con una lavadora y un horno. Agarra la bombona de gas y acaba con ellos. Sigue a la siguiente barricada, la de la bañera, pero cuidado con los tipos que disparan desde los balcones del quinto piso. Al fondo, a la izquierda está el apartamento de Xiu.
Xiu no está y asistimos a una tensa escena entre nuestros héroes. Enseguida llueven las balas, así que ponte a cubierto. Ve a la cocina y aguanta la explosión. Los enemigos se cuelan en el apartamento así que a resistir toca. Cruza por el boquete de la pared hasta el otro apartamento, al fondo a la cocina, hay más matones con algunos rehenes. Xiu está al otro lado del edificio y quieren matarla, así que tienes que protegerla. Dispara a los matones que la acosan desde ambos lados, no dejes que la cojan. Ahora cruza por los siguientes apartamentos y salta al andamio. En la siguiente azotea los matones cogerán a Xiu. Sigue adelante y desde esa posición de altura, elimina a los matones de la azotea inferior. Hay un bidón de gas a la izquierda, junto a la pila de neumáticos. Salta abajo y elimina a los demás entre las sábanas tendidas. Utiliza las coberturas ya avanza muy poco a poco, hay demasiados. En la parte final, hazte con un rifle francotirador y acaba con los tipos del piso de los balcones de enfrente.

CAPÍTULO 6: Mil cortes

"Lynch, intentando proteger a Xiu, derriba a Kane y se rinde. Pero es inútil y sus acciones resultan ser una sentencia de muerte para los tres: Shangsi quiere ajustar cuentas por la muerte de su hija y para evitar mancharse las manos, le encarga a Shing que termine el trabajo."
Te han dado por muerto y te han arrojado a un contenedor de basura. Tu misión ahora es encontrar a Kane antes de que muera. Ve de frente y a la izquierda, cruza el vestíbulo y el siguiente pasillo todo a la izquierda, a la puerta del fondo. Tras salvar a Kane y ver lo que queda de Xiu, toca escapar y hacerlo en pelota picada y lleno de cortes y sangre. Ve al fondo, abre la puerta y sube por las escaleras. Intenta no llamar la atención y sigue por las cornisas hasta el aparcamiento. Baja y fíjate bien en los movimientos de los guardas. Tu única opción es que no te vean, porque no tienes armas. Escóndete entre los autobuses y llega

hasta el final del aparcamiento, aunque sea corriendo a lo loco. Sigue y abre la puerta al final del pasillo.

Ahora estás en plena calle. Llega de forma sigilosa hasta el poli que está de espalda y agárralo para utilizarlo de escudo humano. Así conseguirás su arma. Acaba con todos y sigue calle abajo. Está plagado de policías así que anda con cuidado hasta que llegues a una plaza

PROTEGE A XIU
Dispara a todos los matones que se acerquen a Xiu o acabarán con ella.

CONSIGUE UN ARMA
Tu primera preocupación en el capítulo 6 será conseguir un arma. Cuando llegues al callejón frente a los policías tienes que tener mucho cuidado. Acércate con sigilo al que está de espaldas y pulsa B (o cuadrado) para utilizarle como escudo humano. Después, elimínalo y ya tendrás su pistola.

llena de mesas. Acaba con todos los polis que se te crucen y entra en la imprenta del cartel luminoso azul. Atraviésala y entra en el centro comercial. Ve a la izquierda hasta la tienda de televisores. Tras la charla de Kane, toca seguir adelante. Sal de la tienda hacia la derecha y ten cuidado, el centro comercial ya se ha llenado de polis. Atraviesa la hamburguesería y cuidado con el perro. Cuidado porque en la salida se llenará todo de fuerzas especiales. Agarra un extintor y ya sabes lo que tienes que hacer. Acaba con todos los de la calle y sube calle arriba hasta el final.

CAPÍTULO 7: El trato

"Lynch, consternado por la muerte de Xiu, quiere vengarse de Shangsi, pero Kane lo convence de que, para sobrevivir, lo mejor es ir a ver a Glazer y montarse en el barco para largarse del país por la noche".

El recibimiento de Glazer no es como esperábamos. Ponte a cubierto en seguida e intenta limpiar la cubierta del barco. Dispara primero a las bombonas de gas y te quitarás a unos cuantos de en medio. Luego utiliza los contenedores de cobertura para acabar con todos los matones. Sube las escaleras y ve a la derecha tras Glazer. Sube la puerta y cruza el astillero hasta el final, donde aparecerán unos cuantos matones arriba. Mira a la derecha, hay una bombona roja de gas. Hazla explotar. Sube las escaleras y cruza la puerta de la izquierda. Busca cobertura, que vienen los malos. Otra puerta arriba y nos acercamos a Glazer, sube las escaleras y entra en las entrañas del barco. Cuidado que están escondidos a los lados. Sigue adelante y darás con Glazer.

Con los sesos de Glazer esparcidos por el suelo toca salir corriendo, porque ahora llega el ejército. Sube las escaleras y refúgiate en uno de los pilares de un lateral porque viene un par de docenas de militares. Ten paciencia y acaba con ellos. En cuanto puedas hazte con una de sus armas, su munición va a estar mucho más a mano ahora. Cruza el puente y agarra una de las bombonas de gas para exterminar a los de abajo. Ve por la derecha para disparar desde arriba, mientras Kane lo hace desde abajo. Así, hasta que eliminéis a las hordas de militares. Baja a los niveles inferiores pero mucho cuidado porque hay muchos más enemigos. Lo bueno es que hay cobertura de sobra, mucha munición y materiales explosivos siempre cerca. Sigue adelante hasta que veas que los militares se retiran. Aunque en la siguiente sala te siguen esperando. Utiliza un tanque de acetileno para abrirte paso. Quédate en esa primera cobertura y ves eliminando a los que llegan desde atrás

de los contenedores. Si no, te rodearán por todas partes. Cuando la cosa se calme sigue de frente y atento ahora los que disparan por tu izquierda. Puedes subir a los andamios y lanzarles bombonas incendiarias mientras te cubre Kane. Cuando acabes ve a la puerta del fondo. Se acabó.

CAPÍTULO 8: Fuera de Shanghái

"Glazer traiciona a Kane y Lynch para salvarse el pellejo, pero éstos logran localizarlo. Implorando por su vida, Glazer les dice que tiene un avión privado en el que pueden abandonar el país. Pero los hombres de Shangsi lo asesinan. Kane y Lynch se dan cuenta de que Shangsi es invencible y deben salir de Shanghái, ya sea con el avión de Glazer o de otro modo..."

Corre de frente y a la derecha y entra en el almacén. Lo que tenemos ante nosotros son una sucesión de enormes almacenes que, enseguida, se llenarán de militares buscando nuestras cabezas. Aprovecha las cajas, los contenedores y demás para crearte coberturas y, con mucha paciencia, aniquila todo lo que venga, que es mucho, pero mucho. Intenta defender una posición desde dentro de un almacén, si es en altura mejor. Desde ahí les verás venir mejor. Cuando veas que no vienen más sigue avanzando, pero refugiándote tras cada cobertura. Sigue adelante hasta que el juego te marque la posición de dos artilleros. Ves hacia ellos con mucho cuidado, cuentan con ametralladoras pesadas. Coge una buena posición de tiro y primero cárgate a toda la infantería que llega tras ellos. Luego utiliza las vigas largas de los lados para llegar hasta su posición sin sacar la cabeza. Acaba con ellos desde un lateral mientras Kane los entretiene. Coge una de las ametralladoras pesadas y haz una escabechina en el siguiente área. Sigue corriendo hasta llegar a las vías del tren, y refúgiate en el edificio de enfrente cuando llegue el helicóptero.

Ahora pasa tras los trenes y acaba con el grupo de policías. Cuando salgas del hangar llegará un grupo de soldados, escóndete en las columnas y acaba con ellos. Un poco más adelante, en la grúa, hay un francotirador. Acaba con él. Ahora cuidado porque al otro lado de las vías aparecerán enemigos. Haz estallar los tanques que hay a la derecha del vagón. Cruza el vagón y elimina a otros cuantos. Abre la puerta del siguiente vagón. Cuidado ahora porque hay un francotirador sobre el tren de tu derecha y un artillero al fondo, a unos 30 metros. Cuando los superes, y después de hacerte con la ametralladora pesada, tu ob-

EXPLOTA

Los objetos explosivos que hay por todos los niveles (bombonas de gas, de acetileno, gasolina, los extintores...) son muy útiles para eliminar a grupos concentrados de enemigos. Puedes agarrarlos, lanzarlos en la dirección que prefieras y disparar para que exploten en el momento justo. Recuerda que si activas el modo 'Buscar armas' (con la cruceta digital hacia abajo) también te indicará la posición de los objetos explosivos.

ARTILLERÍA PESADA

Elimina a los artilleros buscando coberturas que te permitan dispararlos por los lados. Una vez hayas acabado con ellos, hazte con una ametralladora y disfruta con el espectáculo.

CAP 9

CONSEJO

FRANCOTIRADORES

Hazte con un arma estable, que no tiemble y sea precisa con un disparo a distancia, para eliminar a esos francotiradores que verás en las grúas sobre las vías del tren. Ten cuidado con ellos, porque pueden acabar contigo de un sólo tiro.

EL HELICÓTERO: Pasaremos todo el nivel 9 a bordo de un helicóptero y a los mandos de una enorme ametralladora. Aquí hay que estar atento y asomarse sólo cuando sea necesario, sobre todo al enfrentarnos a los helicópteros. Cuidado con la cobertura, ya que el fuselaje se llenará de agujeros.

jetivo es subir al tren. Pero antes tendrás que eliminar a otro regimiento. Hazlo y corre al tren antes de que se marche.

CAPÍTULO 9: Ataque aéreo

"Es inútil intentar huir; Shangsi siempre va un paso por delante. Kane y Lynch son capturados una vez más y su destino parece sellado."

Una vez te has deshecho de los militares incautos que te custodian, estás a bordo de un helicóptero sobre Shanghái. Hay que devolver el fuego, así que ¡hazlo! Dispara a los tipos con ametralladoras, pero sobre todo, a los tipos con lanzacohetes. Luego toca derribar a los helicópteros, así que aplícate y apunta bien. Cuando la cobertura de tu lado de la puerta del helicóptero esté destrozada, cámbiate al otro lado para protegerte mejor de los disparos. Coge los tiempos en los que el helicóptero no dispara y aprovecha para hacer daño. Acuérdate de cargar el arma de vez en cuando, para no quedarte sin munición en el momento más inoportuno. Tal vez no tengas más oportunidades. Dale duro al segundo helicóptero y se habrá acabado.

CAPÍTULO 10: Resurrección

"Tras su audaz ataque al edificio de Shangsi, el helicóptero es finalmente abatido y se estrella en la azotea... Logran sobrevivir, pero por los pelos. Están en la boca del lobo y, si quieren sobrevivir, tendrán que encontrar rápido el modo de salir."

Cuando bajes del helicóptero lo harás sin ningún arma, pero por suerte Kane sigue teniendo su pistola. Refúgiate tras la pequeña caseta que hay enfrente y espera a que se acerquen los soldados. Aguarda a cubierto a que Kane acabe con alguno de los soldados y entonces ves a recoger su arma. Ahora podrás ayudar. Acaba con los tipos que llegan y ten cuidado, al fondo a la derecha, sobre una platafroma, hay un francotirador. Cuando puedas, corre por la parte derecha y refúgiate tras las estructuras. Termina con todos los polis t corre a la caseta del fondo para abrir la puerta con la ayuda de Kane.

Baja las escaleras y encontrarás un guardia de espaldas. Utilízalo como escudo humano para abrirte paso hasta el suelo, deshazte de él y busca cobertura. Cuidado porque los polis irán ganando terreno y acercándose a tu posición. Acaba con todos y sigue por la derecha, sube la escalera. Aquí tienes un extintor para acabar de golpe con los polis de abajo. Sigue a la siguiente sala y crúzala, pero cuidado que al fondo te esperan un puñado de soldados bien armados. Acaba con ellos y sal



por la puerta del fondo. Al fondo del pasillo entra en el ascensor. Avanza por el piso hasta llegar a las oficinas. Ten cuidado que están llenas de policías. Pero lo peor no es la poli, sino el helicóptero que se ve tras las ventanas. Escóndete de las balas del helicóptero sin dejar de eliminar soldados. Cuando la planta esté limpia hay que intentar ocuparse del helicóptero. Puedes intentar dispararle con cualquier arma que tengas a mano, pero lo mejor es que pases a la siguiente sala y, siempre teniendo en cuenta que tienes que seguir esquivando las balas del molesto helicóptero, intenta acabar con el artillero que se marca en pantalla (además de sus compañeros, claro). Coge la ametralladora pesada y utilízala contra el helicóptero. En la sala siguiente hay otro artillero, por si necesitas más metralla. Sigue por la puerta de la izquierda y prepárate para otro pelotón de soldados entre mesas de oficina. Lo mejor es que las mesas se destruyen y les dejas con el culo al aire. Cuando acabes ves por la puerta del fondo a la izquierda y avanza por el pasillo. Sube por las escaleras de las que sale humo y cuidado que el edificio se está viniendo abajo. Avanza por los pasillos lo más rápido que puedas. Cuando llegues a unas cocinas atraviésalas y llegarás una planta destruida con un helicóptero empotrado en ella. Refúgiate tras el mostrador, coge el extintor y hazlo explotar para quitarte de en medio a algunos soldados. Elimina al artillero que hay delante, entre las mesas. Ve hacia el helicóptero y cuidado, atrás, en las escaleras de

METRALLA:
Más allá del ascensor te espera algo más que un puñado de soldados. Un helicóptero con el que sólo podrás acabar con una ametralladora de un artillero. Hasta entonces, esquiva su fuego.

CAP 11

CONSEJO

Recarga

Intenta recargar manualmente siempre que puedas y estés a cubierto, porque quedarte sin balas en medio de un combate directo contra un enemigo puede ser fatal. Atento al marcador de munición cuando se pone rojo.

Al despacho: Los últimos pasillos y salas de la zona noble del rascacielos están atestados de soldados de élite. Cúbrete tras las columnas y cuida de que no te rodeen.

arriba, comenzarán a salir enemigos. Limpia la parte de arriba antes de subir por las escaleras medio en ruinas. Cuidado arriba porque se llena de fuerzas especiales de la poli. Aquí lo mejor es que utilices la ametralladora pesada que antes le has quitado al artillero. Cuando acabes con todos sigue por las escaleras de la izquierda.

Estamos en la zona noble del edificio. Sigue adelante hasta la sala con las cortinas rojas y las columnas llenas de agujeros de bala. Cuidado porque por la puerta del fondo van a comenzar a aparecer muchos enemigos de los duros. Cuidado porque también vienen por la derecha, escalando por las ventanas destruidas. La sala se llenará de ellos. Cuando acabes sigue por el pasillo del fondo, el de las cebras disecadas, y ábrete paso entre un puñado de polis. En la siguiente sala te recibirán otros cuantos. Acaba con todos y ve hasta el fondo, para encontrar una puerta. Has llegado al despacho de Shangsi, o lo que queda de él.

CAPÍTULO 11: Billete sin vuelta

"Tras disparar a Shangsi y estar entre los más buscados de China, Kane y Lynch deben abandonar el país rápidamente. Su única esperanza es encontrar uno de los aviones de Glazer. El aeropuerto está en alerta y es un plan desesperado, pero no tienen otra opción."



CAP 11

En este capítulo nos metemos en la piel de Kane, para recordar viejos tiempos. Estamos bajo las pistas del aeropuerto de Shanghái. Mejor vestidos que en capítulos anteriores, hay que encontrar el hangar con el avión de Glazer. Cruza el campo que tienes de frente y ve hacia la caseta del cartel iluminado. Cuidado porque hay cuatro guardias. Elimínalos. Ahora baja por las escaleras que hay detrás, al túnel de mantenimiento. Al otro lado del túnel hay unos cuantos policías haciendo guardia, deshazte de ellos pero ten en cuenta que pedirán ayuda y llegarán unos cuantos de la parte derecha. Acaba con todos. Son unos tipos listos y se irán escondiendo tras las pequeñas estructuras, y rodeándote poco a poco. Ten paciencia y elimínalos uno a uno. Alguno de ellos tiene una ametralladora así que, en cuento puedas, hazte con ella. Te facilitará la labor. Cuando acabes dirígete al siguiente túnel de mantenimiento para cruzar otra pista.
Este túnel no es tan apacible como los anteriores. Cuidado porque está plagado de soldados. Sigue las indicaciones verdes de la salida de emergencia para no perderte. Tras unos cuantos soldados llegarás a una escalerilla rota. Sube por ella. Ya estamos ante los hangares. En el primero no hay nada, así que sigue hasta el segundo hangar, a tu izquierda. Ahí está el avión (aunque está algo desmontado) ante nuestros ojos, pero el hangar está lleno de matones y soldados. Si echas un vistazo a buscar armas (pad digital hacia abajo) verás que sobre el ala del avión hay un montón de enormes ametralladoras. Hazte con una y acribilla a todo lo que se mueve. El avión de Glazer no sirve, así que sigue por la puerta del fondo. Avanza y baja la rampa de la izquierda hasta que llegues a las salas de las cintas transportadoras. Aqui vuelve a aparecer la caballería. Cuidado con los soldados de la planta superior. Cuando acabes abre la puerta grande del fondo con ayuda de Lynch. Aquí te separarás de tu compañero, el por arriba, tú por abajo. Ábrete paso entre las cintas eliminando a algunos soldados. Ve a la salida marcada con el letrero verde. Pero cuidado, que la tiran abajo un par de polis cuando te acerques. En la siguiente sala, aparecen dos polis entre cada cinta y varios arriba. Dirígete al fondo a la derecha para llegar a la zona de las mesas, cuidado que se inundará de polis. Ve a la salida y sube la puerta. Ahora saldremos a las pistas y nuestro objetivo será ese enorme avión comercial. Pero llegar hasta él no será fácil, ya que entre los contenedores de maletas hay decenas de polis escondidos. Pero no hay tiempo. Así que corre hacia el avión e intenta acabar con los polis mientras corres. Antes de acercarte al avión llegarán dos perros por la izquierda. Corre a las escaleras del avión y... se acabó.

CONSEJO

En la pista

La primera explanada del juego, junto a las pista de aterrizaje está plagada de guardias. Y lo peor es que se ocultan muy bien tras las casetas situadas a los largo de toda la explanada. Aquí hay que armarse de paciencia, ir moviéndose con cuidado para ir acabando con ellos uno por uno. La verdad es que Lynch aquí no ayuda demasiado, así que tendrás que hacerlo todo tú sólo. Valor y al toro.

Corre al avión: La escena final precisa más de velocidad que de precisión. Corre sin parar hasta el avión porque sólo tienes un puñado de segundos de margen. Elimina sólo a los enemigos que se cruzan contigo de frente..

ARCADE

Modo Arcade

El modo Arcade de *Kane & Lynch 2* es una manera genial de ampliar la experiencia de un solo jugador. Este modo Arcade utiliza las reglas del modo multijugador 'Alianza Frágil' pero permite jugarlo offline. Con algunas variaciones argumentales dependiendo del mapa, básicamente hay que cooperar con un puñado de tipos muy poco de fiar. Hay que dar un golpe rápido, trincar la pasta y correr hacia la zona de escape, donde un vehículo nos recogerá para huir. El botín total que suman todos los que consiguen escapar con vida se reparte entre todos ellos. Pero, a estas reglas básicas se le unen un montón de variaciones posibles. Por ejemplo, nadie te asegura que tus compañeros de robo no sean unos sucios traidores que te van a pegar un tiro por la espalda en cualquier momento. Tú también puedes eliminar a algún compañero y robarle su parte del botín, pero te convertirás enseguida en un traidor.

Si has cogido muy poco dinero del botín, lo más probable es que tus

CONSEJO

A lo tuyo

Piensa en salvar el pellejo (sólo tienes tres vidas por cada ronda) y en 'trincar' todo el dinero que puedas. Es mejor llenarte los bolsillos y traicionar al resto de tus compañeros dejándolos atrás. Eso sí, si no te dio tiempo a coger mucho botín, defiende a tus compañeros y así repartirán contigo.





compañeros te eliminen porque eres un tipo completamente prescindible. Y si trincas demasiado, no te quitarán el ojo de encima porque eres demasiado valioso y porque tienes toda la pinta de que les vas a dejar tirados para quedarte con todo lo que llevas encima. Así, dependerá de ti, en cada ronda, elegir tu forma de actuar. Lo mejor es luchar codo con codo con los enemigos hasta llegar al botín. Intenta llegar de los primeros para trincar mucha pasta. Luego 'tonto el último'. Corre al lugar de la extracción y sube el primero al vehículo. Así, podrás decidir si te largas y te repartes el botín con el conductor/piloto y dejas a los demás tirados (esto sólo cuando hayas cogido mucho dinero, más de un millón de dólares) o retener el vehículo para que todos consigan subirse a él (esto es lo mejor cuando has cogido poco y tus compañeros pueden aportar mucha pasta al reparto). Sólo hay tres vidas y en cada ronda se hace cada vez más difícil escapar con la pasta. Pero lo mejor es que, entre ronda y ronda, se pueden comprar mejores armas para utilizar en la ronda siguiente (ten en cuenta que al morir tus armas se perderán).

Por cada policía o gánster muerto hay una recompensa y también hay recompensas por cada compañero con el que consigues huir.

Traidor

Si matas a un compañero, llevarás el cartel de traidor bien visible (con tu nombre en rojo). Tus compañeros te acribillarán en cuanto te tengan a tiro.

Deja el trabajo sucio:

Hay veces que es mejor dejar que tus compañeros abran paso entre los maleantes y, cuando todo esté asegurado, ábrete paso hasta el botín para desplumarlo.

MULTI

CONSEJO

PRACTICA OFFLINE

El Modo Arcade, del que hablábamos en páginas anteriores, es un entrenamiento genial que te recomendamos domines antes de lanzarte a los modos multijugador. Te permite aprenderte los mapas, las estrategias y la manera de actuar de las partidas de 'Alianza Frágil'. Por eso, lo mejor es echarle unas horas a este modo antes de entrar a la locura de las partidas online. Te vendrá bien todo lo que aprendas.

Modos Multijugador

Tenemos que reconocer que el modo multijugador del primer juego de Kane & Lynch nos sorprendió muy gratamente. Tomar la típica escena del robo a un banco y convertirla en una escena multijugador fue un acierto, sobre todo cuando pusieron a los jugadores por equipos y unos eran policías y otros ladrones. El espíritu de aquel primer intento se mantiene en estos nuevos modos.

Alianza Frágil

El modo 'Alianza Frágil' es el 'Modo arcade' llevado al multijugador. Al entrar en una partida puedes tener en cuenta el estilo y el nivel de lealtad de cada jugador (esto puede indicarte cómo va a actuar este tipo en la partida). El robo puede ir bien o puede que algún jugador avaricioso decida hacer la guerra por su cuenta y liquidar al resto para no repartir el botín. Si disparas a alguien pasas a ser un traidor, y el resto irá a por ti. Así que si decides jugársela al resto del equipo, mejor ten las espaldas cubiertas. Y es que eliminar a un traidor lleva recompensas extra en forma de dinero que se suma a tu parte del botín. Corre, llévate el mayor botín posible y corre en busca del vehículo antes de que te dejen tirado. En 'Alianza Frágil' los que mueren reaparecen como policías. El momento ideal de vengarse de tus ex-compañeros y trincar el dinero.

Poli infiltrado

El modo 'Poli Infiltrado' es igual que 'Alianza Frágil' pero con un jugador haciendo el papel de poli infiltrado. En cada partida se elige igualmente de forma aleatoria. Su misión específica es detener a los miembros de la banda e impedir que huyan con el dinero. La ventaja es que el poli infiltrado, cuando dispara a un miembro de la banda, no se convierte en traidor, por lo que su coartada puede seguir intacta si es sigiloso. Atrapar a un poli infiltrado y eliminarlo también tiene recompensas extra. Así que ten cuidado si tú eres el poli y si no lo eres, anda con mil ojos. No te fíes de ninguno de tus compañeros. Este es el mejor modo de juego para ir por tu cuenta y no colaborar con el resto.

Policías y ladrones

El modo 'Policías y Ladrones' es el típico que tan famoso se hizo en la

primera entrega. Ahora se permiten hasta 12 jugadores por equipos. Los ladrones tienen que huir con la pasta y los policías tienen que impedírselo, así de fácil. Sobre todo, intenta defender al que más pasta lleve encima. Eso ampliará el botín para repartir.

Consejos multijugador

- En los tres modos multijugador, que se pueden jugar a través de interconexión o a través de Internet, las reglas básicas funcionan igual. Hay que colocarse ante el botín y mantenerse a su lado un buen rato para recoger la mayor parte y, si pasamos del millón de dólares, un símbolo de 'gran botín' se colocará sobre nuestras cabezas. Somos una pieza valiosa para el resto de jugadores.
- Durante el juego podemos utilizar a un jugador como escudo humano, pero esto nos convertirá también en traidores, aunque le iremos arrebatando el botín mientras lo mantengamos como escudo.
- Si disparamos a un jugador sin matarlo recibiremos una tarjeta amarilla. Este jugador puede matarnos sin pasar a ser un traidor.
- Cuando llegas al vehículo de huida puedes hacer que el conductor espere al resto de jugadores, o largarte y repartir tu botín con el conductor. Esto te dará más pasta, pues no tendrás que repartirla con el resto, pero te convierte en un traidor.
- Usa tu puntuación para comprar armas entre ronda y ronda. Cuando mueres perderás las armas que compraste, excepto en Policías y Ladrones,

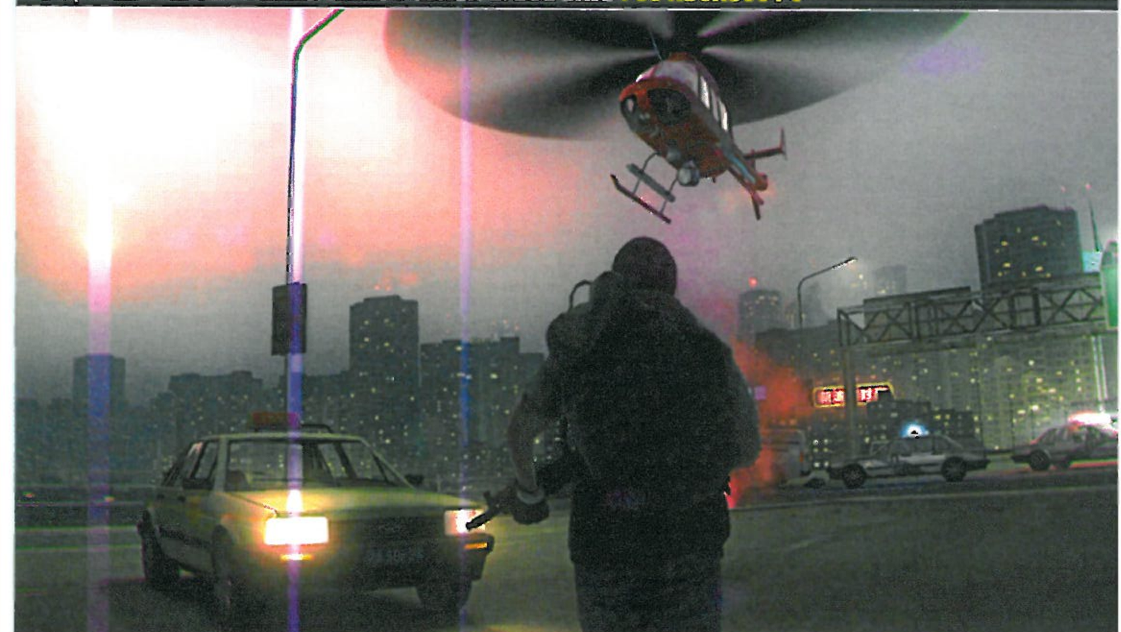
CONSEJO

Reputación

Uno de los elementos más atractivos de los modos multijugador es que tu reputación, labrada a base de traiciones o trabajos bien hechos en cada ronda, será bien visible en la red. Así los jugadores con los que coincidas sabrán muy bien que tipo de compañero eres.



El hangar del aeropuerto
Este es uno de nuestros mapas favoritos. Mata a los mafiosos, trinca la droga y sube al tejado a coger el helicóptero.



A MEDIAS
Si eres el primero en montarte en el vehículo de huida, puedes decirle al piloto que no espere al resto y repartir con él tu parte del botín. Hazlo sólo cuando hayas acumulado mucha pasta.

que las mantienes hasta el final de la partida.

- Los policías sólo pueden coger el dinero abandonado, pero se quedan un 10% si sobreviven a la ronda.
- En Alianza Frágil, los jugadores muertos reaparecen como enemigos. Cuando un traidor muere, no reaparece.
- En Poli Infiltrado y en el Modo Arcade, no se reaparece.
- Los vehículos de fuga siguen llegando mientras haya criminales con vida o quede tiempo.
- Hay recompensas extra por cada compañero que huye contigo, por matar a un traidor o vengarte personalmente de tu asesino, por las bajas enemigas y por matar al poli infiltrado. Los traidores no tienen recompensas.
- Consulta la lista de jugadores para ver quién es poli, quién es un traidor, quien está muerto, quién tiene mayor cantidad de dinero...
- El rango de delincuente te irá dando acceso a nuevas armas. Sube tu rango consiguiendo puntos en las partidas igualadas. Comienzas con el rango 8 (atracador) y vas escalando hasta el rango 1 (Cerebro).
- El estilo de delincuente se basa en el número de bajas y la cantidad de botín robado. Tu estilo se genera a partir de los datos de las últimas 25 rondas jugadas.
- La lealtad se basa en las veces que has traicionado a tus compañeros. Además, cuanto más lejos estés del punto de fuga, si disparas a tus compañeros, perderás más puntos de lealtad, porque tiene menos sentido.

COFRES

oeste del pilar central: Aero++

Senda de arena, al norte del pilar central: Omniéter

Senda de arena, esquina noreste: Omnipoción

Senda de arena, esquina noroeste: Omnielixir





Bravucón acorazado: Más fuertes que el bravucón normal, y más lentos. Sólo son vulnerables por la espalda.

Trabacronos: En cuanto le veas lánzate al ataque, porque el tiempo es su aliado. Si le dejas el suficiente, te inmovilizará.

Batehachas: Muy rápido. Es más eficaz usar cualquier tipo de hechizo, porque su velocidad dificulta que le golpees.

Avituallador: Un peculiar enemigo que no ataca y es difícil de encontrar. Cuando lo golpeas, suelta ingredientes con los que puedes hacer helados en el kiosko de los sobrinos de Donald.

Maleador: Veloces y duros. Si tienes campo de minas o escudo, no dudes en usarlo para evitar sus embestidas.

Armas

Aguacero: Es el arma con la que empezamos. Bastante débil (Ataque 13 - Magia 15)

Tesoro oculto: De corto alcance (Ataque 14 - Magia 15)

Último tañido: Rellena más rápidamente que las demás su barra de golpe final (Ataque 13 - Magia 15)

Lucer Feérico: Mejora los ataques mágicos (Ataque 13 - Magia 16)

Galón de heroe: Muy fuerte para ataques físicos, especialmente útil en los golpes finales (Ataque 16 - Magia 14)

Hiperpropulsor: Espada llave muy equilibrada (Ataque 15 - Magia 16)

Abrazo del destino: Especial para asestar golpes letales (Ataque 14 - Magia 16)





que ataquen para bloquear y contraatacar.

Baularaña: Si al abrir un baúl te encuentras que era un monstruo minomeRtizado, atízale sin piedad antes de darle tiempo a que ataque.

Cleptorapaz: Si le das la oportunidad, te robará las recompensas obtenidas en la batalla. El hecho de que vuele hace que sea difícil golpearle. Usa magias.

Chiflanejo: Bloquea sus ataques orejudos para aprovechar sus momentos de vulnerabilidad.

Niscalino: Cada uno es afín a un elemento, y si usas el que corresponde a su color los curarás. Es mejor usar ataques físicos y no jugársela.

Cubabum: Cuando se convierten en una bola incandescente que te persigue son invulnerables hasta que terminan explotando. Simplemente aléjate cuando eso pase.

Vialéfico: La peculiaridad de este nesciente es que cura a sus compañeros. Si tienes oportunidad usa confusión con él para que te cure a ti o atízale para distraerle.

Rastreador: Evita sus láser cuando te esté buscando y usa magias para acabar con él.

Idolotrio: Concéntrate en su parte central y ataca con la magia opuesta. Si el centro es azul, ataca con fuego, etc.

Salmarina: Nesciente afín al hielo. Usa cualquier cosa menos las magias heladas para atacarle.

Mostacete: Nesciente afín a la electricidad. Atácale con lo que quieras excepto ataques eléctricos.

Mandrágora: Muy peligrosos en la distancia. Acércate a ellos para que salgan de la tierra y así dejen de dispararte. Cuando están fuera, usan confusión.

COFRES

al cofre del mapa: Omnipoción

Selva: Ultrapoción

Escondite de Peter: Escudo de minas

Escondite de Peter: Elixir

Laguna de las sirenas, sureste: Elixir

Laguna de las sirenas, esquina noreste: Piro++

Playa, rincón noroeste: Éter

Subida Salto Arcoiris: Éter

Bajos Salto Arcoiris, al oeste en el río: Panacea

Bajos Salto Arcoiris, esquina noreste: Cristal temporal

Salto Arcoiris, nivel central: Empalme temporal

Salto Arcoiris, al oeste del nivel central: Electro++

Salto Arcoiris, al oeste del nivel central, abajo: Cristal del caos

Salto Arcoiris, en la ruta de arriba del nivel central: Piro++

Salto Arcoiris, en la cumbre: Omniéter

Entrada a la torre, en el punto más alejado de la entrada: Imán++

Entrada a la torre, a la izquierda de la puerta: Cristal puro

Entrada a la torre, a la derecha de la puerta: Omnielixir

Torre, bajo las escaleras: Receta mágica+

Campo de batalla, noreste: Elixir

Campo de batalla, sureste: Omnipoción

Campo de batalla, a mitad de camino: Mapa

Senda de arena, al

Sigue...

COFRES

de la derecha: Ataque aéreo

Recreo de Pete, sala central tras las rejas: paro

Recreo de Pete, sala superior: Cristal vital

Puertas del coliseo: Cura+

Puertas del coliseo: Omnipoción

Puertas del coliseo: Furia pírica

Antesala del coliseo: Mapa

Sala de control, en el centro: Éter

Sala de control, pasillo sur: Globo recadero

Teleportador Durgon: Ultrapoción

Teleportador Turo: Mapa

Sala de conexión, planta baja: Carga pírica

Sala de conexión, junto a la segunda máquina antigravedad: Chorro irisión

Dársena, plataforma elevada al este: Gravedad+

Dársena, esquina sureste: Cristal voraz

Dársena, esquina noreste: Omniéter

Sala de máquinas: Receta de ataque+

Bloque de celdas, celda al norte del muro este: Teleportación

Bloque de celdas, la más alta del muro oeste: Ataque final

Bloque de celdas, celda en el muro oeste: Cristal hermanador

Bloque de celdas, celda sur del muro este: Megapoción

Barranco, cerca del punto de guardado: Mapa

Barranco, frente

Sigue...



Consejos

Consejos generales

No evites las batallas con los nescientes. Aunque a veces puedan resultar algo tediosas, te ayudarán a subir de nivel y abatir a los enemigos finales con más facilidad.

Vuelve a los mundos cuando hayas conseguido y mejorado las habilidades de salto de altura e impulso aéreo a recoger los cofres olvidados.

Adapta tus poderes a tu estilo de lucha, si prefieres ataques lejanos utiliza magias de ese estilo para subirlas de nivel.

Usa el tiro certero (L+R) con asiduidad. Te salvará de más de una situación complicada

Equípate con más de una cura cuando el enemigo sea complicado y si tienes problemas aléjate sin rubor hasta que puedas recuperarte.

Nescientes (enemigos):

Aluvión: Lo encontrarás por todas partes. Es vulnerable a cualquier ataque excepto cuando se esconde dentro del suelo.

Desgarrador: Espera que te ataque, bloquea o esquiva y devuélvele la cortesía

Bravucón: Su tamaño es su mejor arma. Su velocidad su talón de aquiles. Salta cuando él vaya a aterrizar para esquivar su golpe preferido.

Picantón: Su vulnerabilidad es el hielo.

Giraespinas: Cuanto más le golpeas, más deprisa gira. Evita los ataques físicos y descarga la furia de tu magia contra ellos.

Atisbota: Cuando esconden la cabeza son invulnerables, así que espera a



Necrópolis de las llaves espada

Nos enfrentamos al último nivel de la aventura. Lo que tenemos que hacer ya nos es familiar. Cruza el campo de batalla y esquiva los tornados que puedas en la senda de arena. Ya sabes que los tornados que te capturen no volverán a aparecer a no ser que salgas del mundo.

Jefe Final: Braig

Aunque no es el último enemigo al que nos enfrentaremos, sí que es el más difícil de todos. Deberás aprenderte su pauta de ataque, que repite más asiduamente que otros jefes, para contraatacar en cuanto tengamos ocasión. Cuando consigamos vencerle, deberemos acabar con un Vanitas más fuerte que en ocasiones anteriores para dar por concluida nuestra aventura... O casi.

El último episodio y más allá.

Una vez completadas las tres historias principales, tendremos acceso a unos episodios extra. Para conseguirlo tenemos que cumplir ciertos requisitos.

Si hemos elegido dificultad fácil con alguno de los personajes, es imposible desbloquearlo.

Si hemos elegido dificultad media, deberemos conseguir todos los sellos de Mickey con todos los personajes.

Si hemos elegido dificultad elevada basta con acabar la trama principal con cada uno de los tres para desbloquearlo.

Este episodio no tiene exploración ni cofres que descubrir, simplemente dirígete al Vergel Radiante y disfruta con el colofón de la aventura.

COFRES

Canal, al norte: Receta de bloqueo

Canal, al norte: Electro+

Canal, bajando las escaleras: Ultrapoción

Plaza de la fuente, plataforma noreste: Cristal vital

Plaza de la fuente, plataforma noreste: Onda postrera

Casa de Merlín: Informe Xehanort III

Ciudad Disney

Plaza mayor, suroeste: Corner

Plaza mayor, noroeste: Poción

Mirador de la carrera: Cristal hermanador

Mirador de la carrera, bajo el puente: Piro+

Mirador de la carrera, llegando desde el recreo de Pete: Hoja afortunada

Salón de los artilugios, noroeste: Electro

Salón de los artilugios, junto al artilugio: Electro

Salón de los artilugios (activando el artilugio): Cristal voraz

Salón de los artilugios (activando el artilugio): Omnipoción

Salón de los artilugios (activando el artilugio): Cristal del caos

Salón de los artilugios (activando el artilugio): Cristal de fuerza

Salón de los artilugios (activando el artilugio): Omnipoción

Recreo de Pete, sala de la izquierda: Receta de acción

Recreo de Pete, sala de la izquierda: Panacea

Recreo de Pete, sala

Sigue...

COFRES

norte: Cura

Pórtico del castillo, mientras huyes con el príncipe Felipe: Cristal de poder

Pórtico del castillo, esquina noreste: Cero absoluto

Pórtico del castillo, al oeste de la salida norte: Cristal hermanador

Catacumbas plataforma al oeste: Ultrapoción

Catacumbas, plataforma sureste: Asalto gélido

Calabozo: Mapa

Trono de Maléfica, junto al trono: Furia confusión

Montaña prohibida, suroeste: Ultrapoción

Claro del remanso, mientras huyes: Éter

Claro del remanso, a mitad de camino: Globo recadero

Claro del remanso, al sur: Poción

Foresta: Ultrapoción

Vergel Radiante

Plaza mayor, suroeste: Éter

Plaza mayor, noroeste: Poción

Jardines, nivel inferior: Gravedad

Jardines, al sur del nivel medio: Cristal de poder

Jardines, al noroeste del nivel medio: Tiro mortal

Jardines, nivel superior: Cristal temporal

Gran pórtico: Mapa

Gran pórtico: Panacea

Gran pórtico, nivel superior: Cuadro de minas

Canal, a mitad del camino: Ultrapoción

Sigue...

Espacio profundo

Acaba con los nescientes que acuden a darte la habitual bienvenida, tras lo cual te dirigirás a la única salida por la que puedes continuar hasta el fuselaje, donde te enfrentarás con una horda de naves. La recompensa por acabar con ellas es Impulso aéreo, con lo que podrás recoger en otros mundos algunos cofres inaccesibles hasta ahora. Examina el teleportador durgon para llegar a la prisión y ayudar a Stitch a acabar con cuantos nescientes salgan al paso. Ahora ya tenemos acceso a la dársena, y allá vamos atravesando la sala de conexión. Allí, de nuevo en compañía de Stitch nos enfrentaremos a Gantu

Jefe final: Gantu

No nos costará demasiado acabar con él si esquivamos sus embestidas. Aprovechar a Stitch para lanzárselo a la cara y dejarle aturdido unos segundos es clave. También son eficaces los ataques a distancia pulsando L + R.

Nunca jamás

Este nivel es uno de los pocos en que no es necesario matar un sólo nesciente, a excepción del jefe final, para superar el nivel. Ve a la jungla y no olvides bajar al escondite de Peter a recoger los cofres. Cuando lo hayas hecho, ve a la laguna de las sirenas para salir por salida sur. Cruza la playa y usa las orbes luminosas para ascender hasta lo parte alta de Salto Arcoiris. Una vez allí dirígete al barranco de nuevo para acabar el nivel y conseguir Vuelo doble.
Dirígete después al campamento para acabar con Vanitas.

Jefe Final: Vanitas

Es el enemigo más complicado hasta ahora. Sus ataques eléctricos y con bolas de fuego son difíciles de esquivar, por lo que es más eficaz bloquearlos. Serán pocas las oportunidades de golpearle cuerpo a cuerpo, por lo que las magias a distancia una vez más serán más útiles. Equípate con todas las curas que puedas, sin dejar de lado las magias, para acabar con él.

Torre Misteriosa

Una vez más, lo único que tenemos que hacer en éste nivel, además de seguir la historia, es recoger los cuatro cofres que nos ofrece.

ción rampante para atacar con sus patas delanteras. Esquiva saltando sus dos primeras embestidas y cuando vaya a dar la tercera, ponte a la altura de su panza, en el lateral. Con esto evitarás su siguiente ataque, efluvios venenosos que expulsa por su boca. Atácale y cuando esté suficientemente debilitado, Felipe te ayudará a subirte a su lomo, donde prácticamente acabarás con él. Dale el golpe de gracia en cuanto aterrice y darás tu trabajo por hecho.

Vergel Radiante

Dirígete al norte por la única salida disponible por el momento, cruza los jardines hasta llegar a la puerta donde tendrás que luchar junto al Rey Mickey. Vuelve al jardín para enfrentarte a la batalla con Triarmadura. Este jefe de nivel ya nos resulta familiar. Como en anteriores ocasiones, mejor concentrarse en las extremidades primero para ir debilitando sus ataques. Una vez acabemos con él, nos dirigimos a la casa de Merlín a recoger el último cofre y el mapa de los cien acres. Después, ve a la plaza mayor para enfrentarte con Vanitas.

Jefe final: Vanitas

Vanitas no es tan duro como en anteriores enfrentamientos, así que equipados con cura y pócimas no deberíamos tener demasiado problema para superarlo.

Coliseo del Olimpo

Después de ayudar a Hércules en su batalla con los nescientes y recoger los tres cofres de fuera, nos dirigimos al coliseo para hablar con Fi y así inscribirnos en la batalla. Después de vencer a las diez oleadas de enemigos, repetimos la inscripción para ésta vez enfrentarnos a Zack. Las magias a distancia, destacando carga gélida, son especialmente efectivas contra éste enemigo que no nos pondrá en demasiadas dificultades. Habla de nuevo con Fi para enfrentarte al jefe final.

Jefe final: Hades y coloso de hielo

Hades es un jefe que usa magia de fuego, mientras que el coloso ataca con hielo. Si nos equipamos con ambas magias, fuego y hielo, y contrarrestamos sus poderes, no deberíamos tener demasiado problema en acabar con ellos. Concéntrate primero en el coloso, atacándole con fuego, pues si intentamos acabar primero con Hades, cuando éste esté prácticamente vencido, el coloso nos atacará con una lluvia de hielo muy difícil de esquivar.

COFRES

sureste: Toxis

Cabaña: Receta ofensiva

Bosque profundo, al norte: Poción

Bosque profundo, al norte: Éter

Bosque profundo, al sur: Ultrapoción

Prado florido, esquina noroeste: Cristal voraz

Patio, bajo las escaleras: Mapa

Patio, en las escaleras: Cristal temporal

Patio, al noreste: Poción

Patio, al noroeste en una plataforma elevada*: Lluvia Piro++

Canales subterráneos, junto al pseudo mecanismo: Cristal puro

Canales subterráneos, junto a la tercera puerta: Cristal temporal

Canales subterráneos, pasando la tercera puerta: Piro

Cripta, muro norte: Cristal puro

Cripta, activando la caldera con el hechizo Piro: Imán

Cripta, muro sur: Globo recadero

Cripta, muro sur cerca de la salida este: Poción

**Necesitas salto de altura y deslizamiento aéreo para alcanzar éste cofre. Repite la acción que ya hicimos con Terra*

Reino Encantado

Pórtico del castillo, subiendo unas escaleras al suroeste: Morfeo

Pórtico del castillo, junto a la salida del

Sigue...

COFRES

Senda de Arena, al noreste: Omnipoción

Senda de Arena, al noroeste: Omnielixir

AQUA

Tierra de partida

Cumbre, cerca de las banderas del turorial: Cristal temporal

Sendero de montaña, parte alta junto al río: Cristal puro

Sendero de montaña, parte alta junto al río: Cristal Ultrapoción

Sendero de montaña, parte baja, junto a la salida: Enlace

Castillo de los Sueños

Escalinatas, a la izquierda de las escaleras: Cristal temporal

Escalinatas, debajo del balcón, a la derecha de las escaleras: Carga robusta

Escalinatas, esquina noroeste: Poción

Escalinatas, parte este del balcón: Tronada

Patio del palacio, al oeste de las escaleras: Ultrapoción

Patio del palacio, muro oeste: Freno

Patio del palacio, esquina sureste: Poción

Mansión, exterior: Receta mágica

Bosque de los Enanitos

Claro del bosque, detrás de la casa: Pulso ulterior

Claro del bosque, bajando por el río al

Sigue...

Bosque de los enanitos

Tras nuestro encuentro con una Blancanieves encantada y unos enanitos abatidos por la tristeza, nos dirigimos al castillo para tratar de que la pálida niña despierte. De camino nos encontraremos con el príncipe y tras recoger los pertinentes cofres cruzaremos el patio para dirigirnos a los subterráneos y llegar a la sala del espejo donde nos enfrentaremos a la magia.

Jefe final: Espejo mágico

Al igual que hicimos con Terra, sólo tenemos que esquivar sus ataques (mejor que bloquear) y atacarle cuando es vulnerable. Cuando se multiplica girando a tu alrededor, busca el espejo que sonríe, y zúrrale. Es el original.

Reino encantado

Dirígete al castillo de Maléfica, cruza el pórtico hasta el interior del castillo. Lucha contra los esbirros de la bruja en compañía del príncipe y huye con él. Usa su ayuda para acceder a la parte superior del lateral, y desde allí abre la puerta para que Felipe pueda salir. Continúa tu huida hasta encontrarte con la bruja transformada en Dragón.
Una vez mejores al máximo el salto de altura, no olvides volver a éste mundo a recoger el resto de cofres.

Jefe Final: Dragón Maléfico

La clave de este enfrentamiento está cuando el dragón se pone en posi-



Necrópolis de Llaves espada:

Recoge todos los cofres y cruza la senda de arena, esquivando en lo posible los tornados, hasta que llegues a la parte final del mapa donde tendrá lugar la confrontación definitiva.

Jefe final: Vanitas

El combate más duro de los jugados hasta ahora es éste. Al igual que con Capitán Garfio, es más efectiva una estrategia defensiva, e imprescindible equiparse con cuantas curas y pócimas tengamos. Acaba con él y habrás terminado la campaña de Ventus.

Aqua

Tierra de partida

La historia comienza con un principio que ya hemos visto en el que Aqua tendrá que enfrentarse a los orbes de luz para después de conseguir el Nexo-D, avanzar hasta el Castillo de los Sueños.

Castillo de los Sueños

Sube la escalinata y después de la escena recibirás el mapa. Cruza después hacia el patio del palacio hasta llegar a la puerta de la mansión. Allí, hablamos con el Hada. Protege a Jaq en la primera batalla seria. Una vez escoltado el ratón, el gran duque nos pedirá que volvamos a palacio, aunque por el camino tendremos que derrotar al jefe final de éste nivel para dar por concluido este mundo y volver a recoger los cofres en la tierra de partida.
Es importante recogerlos pronto, porque con la historia más avanzada es imposible hacerlo.

Jefe Final: Carroza poseída

El hecho de que no tengamos más posibilidad de cura que las pocas pociones que hayamos encontrado hasta ahora, hace fundamental el que estemos a cubierto la mayor parte del tiempo. Especialmente, cuando la calabaza ataca dando saltos. Cubrirse en el momento oportuno no sólo dejará a la carroza vulnerable a nuestros ataques, si no que además nos proporcionará valiosas orbes verdes con las que rellenar parcialmente nuestra vitalidad.

COFRES

Cristal temporal

Barranco, noreste: Cristal hermanador

Barranco, noroeste: Mapa

Desfiladero, parte baja: Ultrapoción

Desfiladero, en la cima del pilar central: Piro++

Desfiladero, detrás de unas rocas: Tiro premiado

Cascada Arcoiris, al noreste: Omnielixir

Cabo, extremo norte: Omnielixir

Cabo, extremo norte: Omnipoción

Cabo, sureste: Éter

Torre Misteriosa

Torre Misteriosa, exterior: Cristal caótico

Torre Misteriosa, exterior: Imán++

Torre Misteriosa, exterior: Cristal de poder

Torre Misteriosa, bajo las escaleras: Receta Mágica+

Necrópolis de Llaves Espada

Campo de batalla, sureste: Omnipoción

Campo de batalla, noreste: Elixir

Campo de batalla, noreste: Informe Xehanort XII

Campo de batalla, en el camino: Mapa

Senda de Arena, al norte del pilar central: Omniéter

Senda de Arena, al oeste del pilar central: Tiro eólico

Senda de Arena, al oeste del pilar central: Elixir

Sigue...

COFRES

Ultrapoción

Corredor, zona sur: Cristal de fuerza

Corredor, zona norte: Omniéter

Corredor, zona norte: Ultrapoción

Sala de control: Mapa

Sala de conexión: Electro+

Sala de conexión, en el suelo: Gravedad+

Sala de conexión, arriba (hay que activar la antigravedad): Bomba de pulso

Sala de máquinas, al norte de las pasarelas: Cristal caótico

Sala de máquinas, en las pasarelas: Escudo detonador

Sala de máquinas, al sur de la entrada: Omnipoción

Dársena, en la plataforma este: Informe Xehanort I

Dársena, plataforma oeste: Receta ofensiva+

Dársena, esquina sureste: Carga pírica

Dársena, esquina noreste: Cristal temporal

Nunca Jamás

Playa, detrás de donde salimos: Panacéa

Playa, noreste: Ultrapoción

Laguna de las sirenas, zona este: Elixir

Laguna de las sirenas, cueva al noreste en el agua: Aero++

Laguna de las sirenas, entrando por la cueva elevada desde el desfiladero: Cisco

Selva. Globo recadero

Escondite de Peter: Omniéter

Escondite de Peter:

Sigue...

Nunca Jamás

Salimos en la playa, donde encontramos un par de cofres, y cruzamos la laguna de las sirenas hasta llegar al campamento, donde acabaremos con otra horda de nescientes. Vuelve a la laguna de las sirenas y desde allí dirígete a la ensenada al norte del mapa donde tendrá lugar nuestro encuentro con el Capitán Garfio.

Jefe Final: Capitán Garfio

Es un jefe de los más complicados a los que nos hemos enfrentado. Usa tácticas defensivas hasta que esté vulnerable. Cuando pierda el equilibrio cerca del borde bastará un golpe para enviarle a las fauces del cocodrilo. Una estrategia que funciona es esperar en la parte del agua en la que haces pie, esquivando sus regalos explosivos, hasta que llegue el momento de atacarle.

Así tendremos tiempo de recuperar fuerzas. Indispensable equiparse con Curas y pociones.

Torre misteriosa

Este es un nivel que sólo tiene importancia en la trama, pero ningún efecto jugable más allá de recoger los cuatro cofres que encontramos en él.

Después de encontrarnos con Donald y Goofy, nos dirigirnos al páramo inhóspito y después a la tierra de partida para presenciar la parte final de ésta aventura.



Ciudad Disney

Después de jugar a alguno de los minijuegos y pasar el rato en la ciudad, dirígete a la plaza y examina la alcantarilla para acceder a la sala del artilugio. Actívalo usando ataques eléctricos y úsalo para coger algunos cofres y acceder al Recreo de Pete. Si quieres puedes hablar con Chip y Chop para acceder a la carrera Fórmula Disney y ganar algunos premios.

Habla con el Capitán Justicia en la plaza mayor para participar en el juego de hacer helados y consigue una puntuación "Genial" para dar el nivel por terminado. Apunta a cada uno de los sobrinos de Donald y pulsa X cuando el círculo verde se acerque a la x siguiendo el ritmo de las palmas de Jorgito, Juanito y Jaimito.

Coliseo del Olimpo

Apenas ponemos un pie en este mundo nos las tenemos que ver con algunas oleadas de nescientes, pero ésta vez contaremos con la ayuda de Hércules y Zack, lo que hará que las cosas sean bastante más fáciles.

Dirígete al coliseo y habla con Hércules para participar en los juegos. Una vez hayas ayudado a Hércules dos veces, serás requerido para ir hasta el principio el mapa y acabar con la amenaza de los nescientes aunque ésta vez contaremos con la ayuda de nuestro heroico amigo.

Espacio profundo.

Antes siquiera de poner un pie en este mundo ya tendremos que enfrentarnos a Metamorfosis. Al ser atacados mientras vamos en nuestra nave no tenemos la posibilidad de usar magias ni curas, por lo que debemos cubrirnos constantemente cuando seamos atacados.

Una vez le derrotemos y alcancemos la nave-ballena nos dirigimos al corredor donde seremos atacados por hordas de nescientes. Desde allí, llegaremos a la sala de conexión desde done accedemos a la dársena con la ayuda de la antigravedad. Una vez allí, desconectamos la antigravedad y trepamos por las cajas moradas para tomar parte en el combate final.

Jefe final: Metamorfosis

Este jefe tiene dos ataques peligrosos. En uno se dedica a girar sobre si mismo, mientras que en el otro nos lanza mortíferos rayos. Esquivando estos dos ataques nuestras posibilidades de victoria están prácticamente aseguradas. Cuando se encarame al núcleo para destruirlo nos acercaremos a Stitch para lanzarlo contra el monstruo.

COFRES

Salón de los artilugios, al sur del artilugio (hace falta activar el artilugio): Omnieter

Salón de los artilugios, esquina noroeste en una plataforma (hace falta activar el artilugio): Omnipoción

Salón de los artilugios, esquina noroeste en una plataforma (hace falta activar el artilugio): Cristal caótico

Salón de los artilugios, al norte del ascensor (hace falta activar el artilugio): Omnipoción

Recreo de Pete, hueco de la izquierda del pinball: Panacéa

Recreo de Pete, hueco de la izquierda del pinball: Receta de Ataque

Recreo de Pete, hueco de la derecha del pinball: Ataque aéreo

Recreo de Pete, hueco central del pinball: Recreo

Recreo de Pete, hueco de salida del pinball: Cristal de poder

Coliseo del Olimpo

Puertas del coliseo, suroeste: Omnipoción

Puertas del coliseo, a la izquierda de la entrada: Cura+

Puertas del coliseo, a la derecha de la entrada: Furia Pírica

Antesala del coliseo: Mapa

Espacio Profundo

Sala, justo a la espalda de donde aparecemos: Cristal hermanador

Corredor, zona sur

Sigue...

COFRES

Ultrapoción

Gran Pórtico, en la parte superior al oeste: Tiro Gélido

Zona residencial, esquina noroeste: Mapa

Plaza de la fuente. Plataforma elevada del norte: Carga postrera

Canal, al noreste en la parte superior: Panacea

Canal, al norte junto a la verja cerrada: Piro+

Canal, a mitad del camino: Ultrapoción

Casa de Merlín: Receta de bloqueo

Puertas del castillo, rincón noreste: Cristal vital

Puertas del castillo, rincón suroeste: Cristal de fuerza

Ciudad Disney

Plaza mayor, esquina suroeste: Mapa

Plaza mayor, esquina noroeste: Poción

Mirador del circuito, esquina noroeste: Tajo zaguero

Mirador del circuito, bajando las escaleras: Cristal puro

Mirador del circuito, bajo las escaleras: Paro

Mirador del circuito, saliendo del recreo de Pete: Hoja afortunada

Mirador del circuito, en un tejado al norte saliendo del recreo de Pete: Omnieter

Salón de los artilugios, esquina noroeste: Electro

Salón de los artilugios, junto al mecanismo: Electro

Sigue...



Jefe Final: Vanitas

Luchando con Mickey al lado, intenta bloquear todos los ataques que puedas para que tu orejudo compañero aproveche y le ataque mientras está indefenso, y cuando ataque a Mickey haz lo propio. Es buena idea usar el Tiro Certero de nuevo cuando necesites tiempo para recuperarte. Llevar equipado el hechizo Cura es prácticamente imprescindible.

Vergel Radiante

Al entrar en el nivel debemos ir tras Mickey a través de los jardines hasta la parte superior recogiendo cuantos cofres y pegatinas encontremos a nuestro paso. Unos guardias nos cerrarán el paso al castillo y tendremos que demostrar nuestra valía para ganarnos su confianza. Para ello, vuelve sobre tus pasos hasta el principio del nivel.

Después de hablar con Tio Gilito, dirígete hacia la zona residencial y sigue recorriendo el mapa y recogiendo cofres hasta llegar al canal, allí te reunirás con Terra y Aqua para enfrentarte al jefe final. Después de superarlo dirígete de nuevo a la plaza mayor para un nuevo encuentro y un nuevo combate con los nescientes. Recibe "finta" y dirígete a la salida para un nuevo encuentro con Terra. Termina el nivel volviendo a la plaza de nuevo.

Jefe final: Triarmadura

Como en la historia con Terra, céntrate primero en sus extremidades para ir debilitando al enemigo. Si tienes problemas, puedes alejarte de la zona de batalla y dejar que tus amigos vayan minando sus fuerzas. Equípate con cura y magias eléctricas para que te sea más fácil superarlo.

acceder a la parte alta, golpea la caja de cerillas hasta que se empotre en la pared, da la vuelta a esa pared y salta sobre las cerillas. Golpea la tela de araña hasta que caigan los dos trozos de queso y déjate caer a la zona baja. Con la ayuda de los trozos de queso podemos subir al barril y desde ahí acceder a una mesilla de otra forma inaccesible en el cuarto de costura donde encontramos el botón blanco.

Vuelve al tenedor, salta de nuevo y ahora dirígete a la zona Este del mapa. Sigue el camino hasta encontrar otro tenedor. Un poco a la derecha de éste hay otra salida al cuarto de costura. Salimos, subimos por la regla puesta a modo de rampa y encontraremos el hilo rosa. Pero Jaq decide ponerle algo más al vestido. Vuelve a la sala de costura a completar el pedido.

Jefe Final: Lucifer

Atácale cuando esté en el suelo para hacerle huir. Cuando salte a por ti, esquívalo, acércate y pulsa cuadrado para subirte a su lomo. Completa la serie de botones que se te pide en pantalla y repite el proceso para acabar con el gato.

Reino Encantado

Nada más entrar conoceremos a las hadas que velan por Aurora, la bella durmiente. Después de esta escena y recoger los cofres pertinentes, nos dirigimos al castillo de Maléfica, donde debemos derrotar primero a sus esbirros. Explora el resto del castillo hasta que encuentres a la malvada bruja.

Jefe final: Maléfica

Usa tu Tiro Certero (R+L) para atacarla a distancia y protégete cuando sea su turno de atacar. Équipate a Blancanieves en el Nexo-D, pues su cura (Sabio) es la que más rápido recarga.

No olvides volver más tarde a recoger los cofres que es imposible llevarse ahora.

Tierra incógnita

Nada más llegar a éste mundo nos enfrentaremos a un enemigo que, de momento, no podemos derrotar, así que no pongas mucho énfasis en esta lucha. Perderla es parte de la aventura. Inmediatamente después de caer derrotados, Mickey entra en escena para echarnos una mano y acabar con él.

COFRES

Claro del remanso, en una elevación a mitad del camino: Poción

Montaña prohibida, suroeste: Éter

Pórtico del castillo, a la izquierda de la puerta: Cura

Trono de Maléfica: Ultrapoción

Pórtico del castillo, plataforma en la esquina noreste: Globo recadero

Pórtico del castillo, plataforma al oeste de la salida norte: Cristal vital

Pórtico del castillo, plataforma en el noreste: Cristal de poder

Pórtico del castillo, plataforma suroeste: Cero absoluto

Castillo de Maléfica, sala del trono: Ultrapoción

Castillo de Maléfica, subterráneo: Golpe tornado

Sala del Altar: Cristal de poder

Sala del Altar: Cristal voraz

Sala del Altar: Imán

Vergel Radiante

Plaza Mayor, esquina suroeste: Poción

Plaza Mayor, esquina noreste: Éter

Jardines, esquina suroeste: Ultrapoción

Jardines, esquina suroeste en el segundo nivel: Cristal de poder

Jardines, esquina sureste en el segundo nivel: Furia ligadora

Jardines, al norte del tercer nivel: Freno

Gran Pórtico, al sur:

Sigue...

COFRES

Ratonera, bajando a la habitación de Cenicienta: Éter

Ratonera, en una plataforma elevada cerca del cuarto de Cenicienta: Electro

Ratonera, junto al tenedor cerca de la entrada al cuarto de cenicienta: Cristal voraz

Cuarto de cenicienta, junto a Jaq: Mapa

Cuarto de cenicienta, sobre la cómoda (usa la bola de lana para alcanzarla): Receta mágica

Cuarto de cenicienta, sobre la mesilla (usa la bola de lana para alcanzarla): Hoja aturdidora

Cuarto de costura, esquina noreste bajo la mesa: Hielo

Cuarto de costura, sobre una mesa (usa la bola de lana para alcanzarla): Globo recadero

Cuarto de costura, sobre una caja (usa la bola de lana para alcanzarla): Cristal temporal

Cuarto de costura, entrando por la ratonera central de la pared sur, sobre los libros: Gravedad

Reino Encantado

Desván: Morfeo

Pasillo, noreste: Ultrapoción

Sala de Audiencias, esquina sureste: Electro

Sala de Audiencias, esquina noroeste: Ultrapoción

Foresta, rincón sureste: Mapa

Sigue...

en su defecto pociones, es imprescindible. La clave para vencer a Xehanort en el segundo enfrentamiento es cubrirse. De nada servirá atacar o lanzar magias, hay que esperar a que ataque, cubrirse y contraatacar rápido o esta pelea será un infierno.

Ventus

Tierra de partida

El prólogo se repite, y debemos acabar con las esferas de luz antes de presenciar el combate entre Terra y Aqua. Después, en nuestra habitación, recibiremos una misteriosa visita que nos pondrá en el punto de partida de nuestra aventura. Antes de empezar, recibimos el Nexo-D y nos dirigimos al Bosque de los Enanitos.

Bosque de los Enanitos

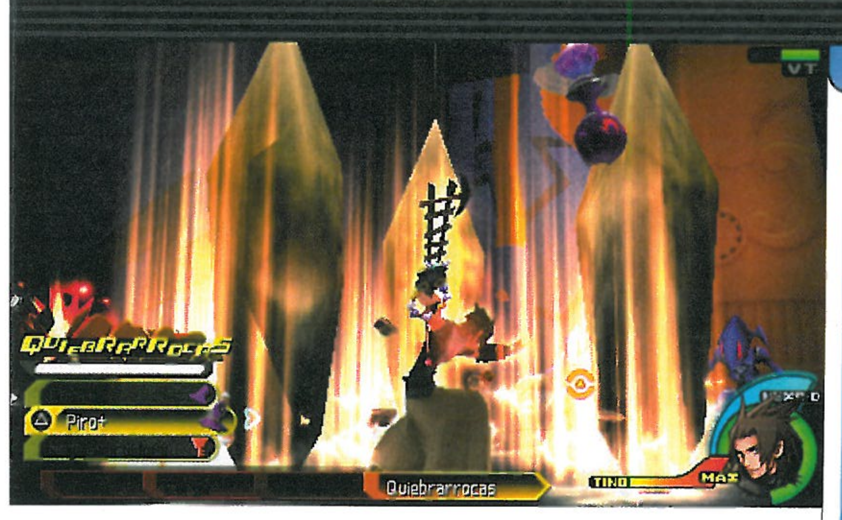
Una vez en la mina, los asustados enanitos huirán y será nuestra labor encontrarlos a todos. La mayoría se esconden en cajas. Basta romperlas para convencerles de que no queremos hacerles daño. Para hacer bajar al que está en la vagoneta, simplemente la atacamos por detrás. Una vez encontremos a Blancanieves en el bosque profundo, será nuestro deber escoltarla hasta la cabaña a salvo de todos los oscuros, como ya hicimos con Cenicienta. Una vez hecho, vuelve al bosque para el enfrentamiento con el jefe final.

Jefe Final: Arbolio Loco

Lo más peligroso son sus ataques venenosos. Esquivarlos es vital. Activa también el Nexo-D con Aqua para usar su poder de curación y no tendrás problema en acabar con éste jefe.

Castillo de los Sueños

Después de la sorprendente introducción tendremos que seguir a Jaq escalando los salientes hasta salir al cuarto de Cenicienta donde ayudaremos a arreglar su vestido. Para ello debemos encontrar encaje blanco, cinta blanca, un botón blanco, un retal rosa e hilo rosa. Baja por la ratonera hasta el cuarto de costura donde encontrarás retal rosa (en el suelo), encaje blanco (sobre el sofá) lazo blanco (sobre unas cajas en el centro de la habitación, usa la bola de lana para subirte). Una vez recojas los materiales, sal por la ratonera de la pared norte. Allí, usa el tenedor para



Después de comprobar el malentendido, corre tras sus amigos para salvarles de los nescientes. Cuando acabes, vuelve a Nunca Jamás para recoger los cofres que nos hemos dejado tanto en la habitación de Peter como en Isla Calavera.

Páramo inhóspito

Nos dirigimos a la última parte de la aventura con Terra, donde el maestro Xehanort nos da instrucciones para visitar la Tierra de Partida, y adquirimos la habilidad de Impulso Umbrío. Allí, tendremos que librar una sorprendente batalla contra Eraqus.

Jefe Final: Eraqus

Es la batalla más difícil de Terra. Para vencerle equípate con Cura, y mantente alejado de él usando impulso siempre que ataque. Cuando se recupere, aprovecha para usar Impulso Umbrío en su contra.
Después de la escena final recibirás la Llave espada Caótica.

Necrópolis de Llaves Espada

Poco que hacer en este mundo, aparte de recoger los siete cofres y la pegatina. Lo peor, los tornados que te obligarán a librar batallas contra los nescientes. Pero una vez superas un tornado, éste no volverá a aparecer hasta que abandones el mundo y vuelvas, cosa que esta vez no es necesaria. Después de cumplir nuestra tarea, nos dirigimos al norte del mundo donde tendrá lugar el enfrentamiento final.

Jefe Final: Ventus y Xehanort

Usa la misma técnica usada para vencer a Eraqus. Ir equipado con cura, o

COFRES

Senda de arena, noreste: Omnielixir

VENTUS

Bosque de los Enanitos

Sendero de Montaña, esquina noroeste: Éter

Sendero de Montaña, en un saliente elevado: Poción

Sendero de Montaña, en la parte alta noroeste: Poción

Mina, en la segunda sala, subiéndote a la plataforma: Minimalia

Mina, al final de la zona este: Panacea

Mina, al fondo de la zona norte: Lance Ulterior

Cabaña: Receta ofensiva

Claro del bosque, detrás de la cabaña: Mapa

Claro del bosque, detrás de la cabaña: Piro

Claro del bosque, en orilla del río al sur: Toxis

Bosque profundo, entrada: Éter

Bosque profundo, entrada: Poción

Bosque profundo, salida sur: Cristal puro

Prado florido, suroeste: Cristal vital

El Castillo de los Sueños

Ratonera, en una plataforma elevada: Poción

Ratonera, desde el cuarto de costura: Poción

Ratonera, usando el queso: Poción de fuerza

Sigue...

COFRES

Piro++

Ensenada, entrando desde el desfiladero: Éter

Ensenada, al norte: Ultrapoción

Isla Calavera, exterior al noroeste: Panacea

Bajo Salto Arcoiris, el la zona oeste: Omnielixir

Bajo Salto Arcoiris, el la esquina noreste: Gravedad++

Escondite de Peter: Receta mágica +

Escondite de Peter: Cristal Puro

Para entrar en la parte alta de la Gruta de la Calavera dirígete al norte del exterior de Isla Calavera, y usa salto de altura para acceder a las zonas más elevadas.

Gruta de la Calavera: Omnielixir

Gruta de la Calavera, usando impulso aéreo para llegar a esta plataforma: Único arcano

Gruta de la Calavera, usando impulso aéreo para llegar a esta plataforma: Cristal caótico

Necrópolis de Llaves de Espada

Campo de batalla, en mitad del camino: Mapa

Campo de batalla, esquina suroeste: Omipoción

Campo de batalla, zona noreste: Elixir

Senda de arena, a la derecha del pilar central: Omnipoción

Senda de arena, a la izquierda del pilar central: Cortabrisas

Senda de arena, noroeste: Omniéter

Sigue...



guiente dársena. Juega con la gravedad para coger los tres cofres que podemos coger aquí de momento y para acceder a la sala de conexión, donde otra vez usando la antigravedad recogeremos otros tres cofres. Desde esta dársena se accede al propulsor. Seguimos recorriendo los pasillos de la nave hasta encontrar al travieso Stitch. Aquí nos enfrentaremos con el Experimento 221.

Jefe final: Experimento 221

Un jefe final más tedioso que difícil. Su movilidad hará que golpearle se convierta casi en una hazaña. La clave es esquivar sus ataques mejor que bloquearlos, y en cuanto descanse para reponerse, atacarle sin piedad. Cuando desaparezca para tomar el control de los láser, atacaremos a estos, ya que destruirlos nos da la oportunidad de atacar de nuevo a 221. La recompensa por esta batalla es poder conectar por Nexo-D con Experimento 626 (Stitch), una nueva llave espada, el Hiperpropulsor y el mapa Espacio Profundo para el juego de tablero.
Hay dos cofres en la sala donde peleamos con 221 que debemos recoger una vez acabemos con él.

Nunca Jamás

Derrota al habitual comité de bienvenida para hablar con Garfio, que nos pedirá acabar con un chico que va tras la luz. ¿Vanitas?. No. Peter Pan. Explora el mundo siguiendo nuestra lista para recoger todos los cofres y luego dirígete al norte, hacia la Isla Calavera para enfrentarte a Peter Pan. Usa cuadro de minas cuando Peter esté volando, y aprovecha su aturdimiento cuando choque contra ellas para acabar con él sin mucha dificultad. Cuando le venzas, podrás elegirle en el Nexo-D para que te ayude.

Usa los atajos y los ataques a discrección, y pulsa triángulo para cubrirte cuando se te indique que estás en peligro y ganarás la carrera sin problema.
Terminar éste nivel desbloquea el circuito en el coso vitual y el mapa Ciudad Disney para el juego de tablero.

Coliseo del Olimpo

Hércules está en problemas, pero no por mucho tiempo. Terra llega a tiempo de salvarle y darle una tunda a esos nescientes. Después de una dura batalla Hércules nos emplaza a la competición para saber quien es el más fuerte. Habla con Hades en el coliseo para inscribirte. Para acceder al combate final primero debemos ganar 10 combates consecutivos de menor a mayor dificultad. Utiliza la ayuda del Nexo-D para superar la prueba, y como consejo en el último de estos 10 combates no uses magia, ya que cada tipo de magia cura a uno de los enemigos. Usa golpes físicos.
Después de esta prueba nos enfrentaremos al jefe final.

Jefe final: Zack

Nos enfrentaremos a este enemigo en dos rondas. La primera es bastante fácil y bastará con equipar la cura y golpearle sin piedad para vencerle. En la segunda ronda la cosa se complica. Zack lanza tres tipos de ataque, ataques rápidos, lluvia de meteoritos y salto con temblor. La lluvia de meteoros y el salto se esquivan bien, pero evitar los ataques rápidos nos provocará algún quebradero de cabeza. Equípate con pociones y cura y úsalos cada vez que te alcance para evitar que acabe contigo alcanzándote dos veces seguidas.
Vencer en esta batalla supondrá poder elegir a Zack en el Nexo-D y recibir el Galón de Héroe.
Vuelve a las Puertas del Coliseo cuando termines para recoger los tres cofres que nos faltan.

Espacio Profundo

Nada más dirigirnos a éste mundo debemos dar cuenta de un buen puñado de Niscalinos para después ser engullidos por una nave con forma de ballena blanca. En su interior, y después de escapar de nuestra celda, acabaremos con otro comité de bienvenida de nescientes. Acto seguido, liberamos al doctor Jumba Jukiba para ayudarle a encontrar a su criatura. Usa los ascensores para llegar a los 5 cofres que se encuentran aquí. Pulsa el botón Select para usar la vista en primera persona para localizar las celdas de color verde. Dirígete al teleportador para acceder a la si-

COFRES

gravedad encendida: Electro+

Sala de Conexión, con la antigravedad encendida: Cristal Voraz

Sala de Conexión, con la antigravedad apagada: Omnipoción

Sala de Conexión, en plataforma elevada: Cristal temporal

Sala de Control, en el centro: Ultrapoción

Corredor, sureste: Ultrapoción

Corredor, esquina noreste: Éter

Corredor, sala sur: Cristal de fuerza

Corredor, zona noroeste: Exilio

Acceso al Propulsor, se accede desde la Dársena: Cuadro de minas

Nunca Jamás

Altos Salto Arcoiris: Cristal Hermanador

Barranco, esquina noroeste: Mapa

Barranco, frente a mapa: Ultrapoción

Selva, pared norte: Ultrapoción

Laguna de las Sirenas, pared este: Elixir

Laguna de las Sirenas, noreste en una cueva: Nigrobruma

Laguna de las Sirenas, llegando desde la entrada alta del desfiladero: Impacto telúrico

Desfiladero, frente a la entrada desde el lago de las sirenas: Ultrapoción

Desfiladero, en la cumbre: Omnipoción

Desfiladero, escondido detrás de unas rocas al noroeste (hay que romperlas):

Sigue...

COFRES

Salón de los artilugios, parte más alejada del mecanismo: Receta de acción

Recreo de Pete, usando el pinball a la izquierda: Gravedad +

Recreo de Pete, usando el pinball arriba: Cristal caótico

Recreo de Pete, usando el pinball a la derecha: Batacazo

Recreo de Pete, usando el pinball en el centro, detrás del cristal

Coliseo del Olimpo

Antesala del Coliseo: Mapa

Puertas del Coliseo, esquina noreste: Furia Pírica

Puertas del Coliseo, esquina suroeste, junto a estatua: Omnipoción

Puertas del Coliseo, detrás de las columnas de la izquierda: Receta Ofensiva+

Espacio Profundo

Prisión de Turo: Salto de Altura

Prisión de Turo: Omniéter

Prisión de Turo: Cristal de fuerza

Prisión de Turo: Poder desatado

Prisión de Turo: Omnipoción

Teleportador Turo: Mapa

Teleportador Durgon: Ultrapoción

Dársena, tras cajas moradas: Cristal Hermanador

Dársena, tras cajas rojas: Cristal de poder

Dársena, con la anti-

Sigue...

chorro más cercano usando Impulso Aéreo. Usa ese mismo chorro para acceder a la plataforma más alta y desde allí a los cofres. Usa el resto de chorros para salir de la zona por la puerta oeste. Cuando acabes con Triarmadura vuelve hacia la entrada y en el centro del parterre exterior encontrarás el acceso a la zona donde encontrará a Xehanort y prepárate para el siguiente combate contra Braig. Como es costumbre, una vez terminado el mundo volveremos a la zona de éste último combate a recoger los cofres que nos hemos dejado. Después, dirígete a Ciudad Disney.

Jefe Final: Triarmadura

Esta vez contamos con la ayuda de Aqua y Ventus para enfrentarnos a éste jefe. Equípate con la cura (o en su defecto pociones) y concéntrate primero en destruir sus extremidades esquivando sus ataques. Cuando destruyas su cabeza, obtendrás el pase a Ciudad Disney.

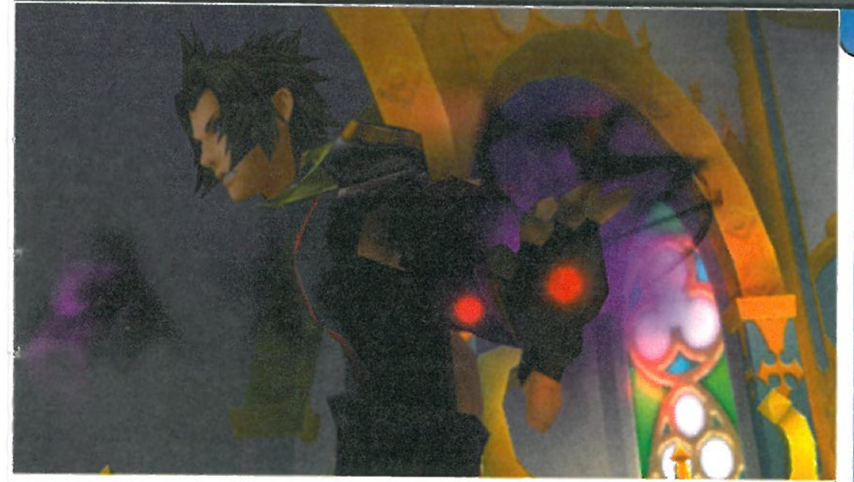
Jefe Final: Braig

Este combate puede resultar largo pero no es complicado. Se divide en dos partes, una en la que Braig dispara con su ballesta desde el balcón. Limítate a moverte sin cesar para esquivar sus ataques durante ésta fase. Poco después, bajará para pelear más de cerca y es ahora donde debemos golpear sin piedad. Repetir estos pasos hasta acabar con él, cosa que es cuestión de tiempo.

Recibirás Volea Umbría y el Segundo Informe de Xehanort.

Ciudad Disney

Una vez hechas las presentaciones con Minnie, Chip y Chop, estos te pedirán que participes en la carrera para poder derrotar a los oscuros. En la plaza del frutibol, puedes jugar a éste divertido minijuego para conseguir nuevos objetos. Cuando llegues a las alcantarillas encontrarás una máquina con un trueno dibujado. Equípate con varias magias eléctricas y golpea con ellas varias veces hasta que actives el mecanismo y úsalo para acceder a la parte alta. Desde allí, dirígete a las ruedas dentadas para saltar a la plataforma oeste desde donde accedes al Recreo de Pete. Aquí encontraremos un pinball gigante donde podremos recoger cuatro cofres. Para liberar el central que está encerrado tras un cristal, deberemos golpear los cuatro bumpers verdes que llevan el signo de la corona. Una vez recogido éste y los dos cofres que están a los laterales, accedemos a la plataforma superior para recoger el último y salir rumbo al kiosko de inscripciones. Allí, hablamos con las ardillas para comenzar la carrera.



intentarlo todas las veces necesarias. Una vez atravesemos el patio, nos encontraremos con Blancanieves, aunque el ataque de unos nescientes interrumpirá nuestra conversación haciéndola huir. Una vez demos cuenta de ellos, volveremos a la Sala del Espejo donde tendrá lugar la batalla final.

Jefe Final: Espejo Mágico

Esquiva sus ataques y acércate al espejo cuando esté quieto para golpearle sin piedad. Cuando se multiplique para confundirte, simplemente bloquea sus ataques hasta que pase el hechizo y puedas volver a golpearle.

Torre de los Misterios

Este es un mundo que sirve para que nos hagamos con cuatro cofres fáciles y no tiene jefe final. Simplemente coge los tres cofres que hay fuera y el que hay dentro de la torre y sube las escaleras para hablar con el maestro Yen Sid. Acabada la escena, dirígete al nuevo y misterioso mundo para hablar con Xehanort.

Vergel Radiante

Después de la habitual y calurosa acogida, donde debes ocuparte primero de los Trabacronos, los enemigos más peligrosos de los vistos hasta ahora, irás en busca de Xehanort. En la habitación de Merlín, asegúrate de examinar el libro para desbloquear un nuevo mapa en el juego de tablero.

Sal de la habitación y dirígete a la plaza de la fuente. Para acceder a la plataforma noreste salta desde la parte más alta de las escalera hacia el

COFRES

Canal, camino a la parte alta: Esna

Canal, a la izquierda de la verja: Apagón

Canal, en el camino sur, a la izquierda: Ultrapoción

Parterre exterior, rincon noreste: Piro+

Parterre exterior, rincon suroeste: Cristal de Fuerza

Planta depuradora, bajando las escaleras: Omnipoción

Planta depuradora, plaza central: Cristal caótico

Ciudad Disney

Mirador del circuito, bajo el puente: Carga ulterior

Mirador del circuito, parte alta: Cristal hermanador

Mirador del circuito, desde Plaza mayor, esquina suroeste: Mapa

Mirador del circuito, desde el recreo de Pete: Hoja afortunada

Plaza mayor, esquina noroeste: Poción

Alcantarillas, rincón noroeste: Electro

Alcantarillas, rincón suroeste: Electro

Salón de los artilugios, plataforma justo a la izquierda del ascensor: Cero absoluto

Salón de los artilugios, plataforma justo a la izquierda del ascensor: Omnipoción

Salón de los artilugios, plataforma a la izquierda del mecanismo: Panacéa

Salón de los artilugios, parte más alejada del mecanismo: Cristal caótico

Sigue...

COFRES

escaleras: Mapa

Patio, esquina noroeste arriba de las escaleras: Cristal vital

Patio, esquina más al noroeste.:** Lluvia Piro++

Pradoflorido, rincón noroeste: Cristal Voraz

***para acceder a este cofre, salta desde las escaleras y usa el impulso aéreo para colgarte del muro del arco. Una vez en el muro, salta al arco y desde allí salta otra vez y vuelve a usar impulso aéreo para llegar a la plataforma donde está el cofre final.*

Torre de los Misterios

Entrada a la torre, en el punto más lejano a la entrada: Cristal de fuerza

Entrada a la torre, al este de la entrada: Globo recadero

Entrada a la torre, al oeste de la entrada: Cura

Dentro de la torre, junto a las escaleras: Receta mágica

Vergel Radiante

Plaza, esquina noreste: Poción

Plaza, esquina suroeste: Ultrapoción

Habitación de Merlín: Cristal Puro

Zona residencial, nada más salir de la habitación de Merlín: Mapa

Plaza de la fuente, esquina suroeste: Panacéa

Plaza de la fuente, plataforma noreste: Cristal Temporal

Plaza de la fuente, plataforma noreste: Carga Eléctrica

Sigue...

más, por lo que podemos elegir donde ir para continuar la historia.
Desde el mapa también puedes jugar una partida a Tablero de Comandos para conseguir habilidades únicas y mejorar otras o visitar el Coso Virtual (el mundo más a la izquierda) para un combate online o jugar alguno de sus desafíos.

El Castillo de los Sueños

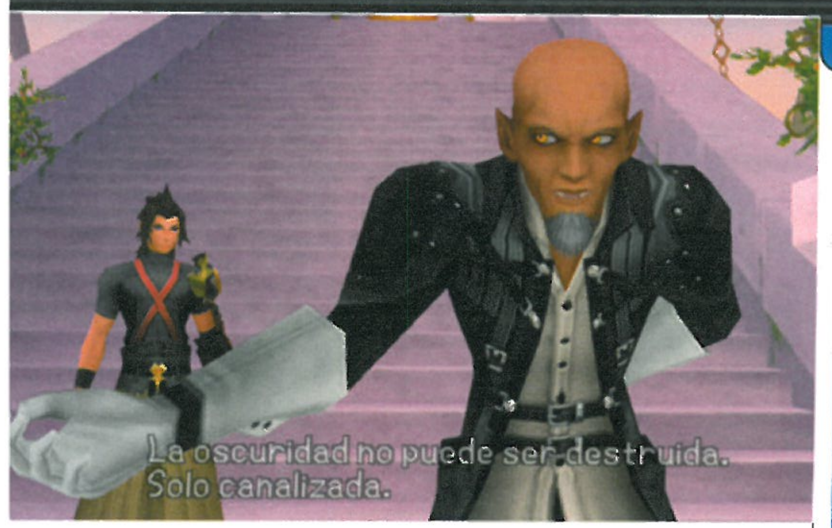
Nada más empezar éste mundo te encontrarás a Cenicienta llorando porque quiere ir al baile. Espera que termine la conversación y acaba con los nescientes que vienen a atacar. Después de la pelea, Hada hará aparición y una vez termine con Cenicienta nos enviará al castillo.
Una vez dentro veremos como la princesa es atacada. Nuestro cometido inmediato es protegerla de los ataques oscuros hasta que llegue al baile. Una vez lleguemos conseguiremos la Maza Postrera con la que podremos golpear inmediatamente después de un bloqueo.

Jefe Final: Maestro de Sinfonías

Es un jefe bastante más fácil que el anterior. Ataca primero a sus instrumentos y una vez esté sin ellos, acabar con él será coser y cantar.
Una vez terminada la batalla, deberás volver a éste mundo a recoger los cofres a los que antes Cenincienta y su Príncipe nos impedían llegar.

Bosque de los Enanitos

Nada más entrar en éste mundo veremos como la malvada bruja le pregunta al espejo quién es la mas bella para obtener una respuesta que no le gusta: Blancanieves. Para ayudarnos en nuestra búsqueda, nos pide que acabemos con su vida. Salimos a la cripta y recogemos los cofres. Veremos unas vasijas llenas de líquido que cambia de color. Si las golpeamos cuando son verdes obtendremos vida, en azul puntos mágicos y en rojo nos atacarán. Para acceder a la parte más alta de la plataforma central debemos usar el ataque Piro para encender la estufa que se encuentra al sur de dicha plataforma.
Una vez recogidos accedemos a los canales subterráneos desde el muro norte. Para poder avanzar en esta zona debemos golpear varias ruedas para accionar mecanismos que abre sus respectivas puertas
El segundo mecanismo abre dos. Una que se nos muestra cuando lo golpeamos y otra que está a mitad de camino entre la puerta y el patio. Debemos dirigirnos a toda prisa recoger el resto de cofres. Si no somos lo suficientemente rápidos, se nos cerrará en las narices, aunque podemos



remos para viajar por los diferentes mundos y los Nexo-Ds de Aqua y Ventus, con los que podremos usar poderes combinados con estos personajes.

El Reino Encantado

Nada más aterrizar en el reino debemos dar cuenta de varios enemigos sencillos. Ataques rápidos y el uso del Nexo-D bastarán. Después del encuentro con Maléfica nos dirigimos al castillo para hablar con Aurora, la Bella Durmiente. Acaba con los enemigos en la sala de audiencias y el pasillo superior antes de entrar en su habitación.

Jefe Final: Rueca Fatal

Salta cuando vaya a aterrizar cerca tuya para esquivar su ataque, cúbrete o esquiva cuando tire su rueda dentada, cúbrete también cuando ataque con su rayo (si te alcanza pulsa X repetidamente) y por último vuelve a cubrirte cuando haga alguna de sus embestidas para pararlo. Después de hacerle fallar cada ataque, golpea sin piedad repetidamente hasta acabar con él.

Como recompensa obtendrás el Lucero Feérico, una Llave Espada con buen equilibrio entre magia y fuerza. Al terminar éste mundo, vuelve a la Tierra de Partida a recoger los cuatro cofres. Mas tarde deberás volver también al Reino Encantado para recoger una pegatina que de momento, es inaccesible.

En cualquier momento del juego, desde el punto de guardado, puedes acceder al mapa de mundos.

En éste punto del juego ya tenemos desbloqueados algunos mundos

COFRES

guardado: Mapa

Patio del Palacio, al oeste de las escaleras: Tiro mortífero

Patio del Palacio, al este de las escaleras: Poción

Patio del Palacio, al este subiendo las escaleras: Cristal de poder

Patio del Palacio, en la pared oeste de las escaleras: Cristal de fuerza

Escalinatas, esquina noroeste: Ultrapoción

Escalinatas, esquina noreste del mapa: Cristal Vital

Antecámara: Electro

Salón de Baile, oeste: Cristal temporal

El Bosque de los Enanitos

Cripta, al sur junto a un falso cofre: Éter

Crpita, en el muro alto norte: Poción

Cripta, al sur de la plataforma central: Globo recadero

Cripta, parte alta de la plataforma central: Salvaígnea

Canáles subterráneos, pasada la primera puerta: Poción

Canáles subterráneos, pasada la segunda puerta: Receta de bloqueo

Canáles subterráneos, pasada la tercera puerta: Hoja tóxica

Canáles subterráneos, pasada la tercera puerta: Piro

Patio, nada más salir desde los canales: Poción

Patio, esquina noroeste junto a

Sigue...

Paso a paso

Tierra de Partida

Es el nivel que sirve como tutorial y nos mostrará los controles del juego. Golpea el primer anillo con un golpe simple para avanzar. En los siguientes aros, usa cualquier magia primero pulsando triángulo y fija un objetivo con L + R después para obtener el primer cofre que contiene el comando Embestida.

Una vez el cofre en tu poder, vuelve a saltar y dirígete a la lluvia de estrellas. Después de la escena recibirás el amuleto "Siempre Juntos" a manos de Aqua antes de seguir con el entrenamiento, donde se nos enseñarán las claves de la defensa, golpe final y tiro certero, después del cual podrás elegir uno de los tres personajes. Cada personaje cuenta con una trama independiente y habrá que terminar el juego con los tres para ver el auténtico final.

Terra

Tierra de partida

Enfréntate a las esferas en la prueba para convertirte en maestro de la Llave espada. Usa ataques rápidos para combatirlas y recibir tu recompensa, el primer movimiento final de los que encontraremos en el juego y que podremos usar cuando llenemos el indicador correspondiente. Una vez vista la siguiente escena recibiremos la Llave Surcadora que usa-



COFRES

TERRA

Tierra de partida

Sendero de Montaña, cerca del primer aro: Paro

Sendero de Montaña, parte superior de la cascada: Ultrapoción

Sendero de Montaña, parte superior de la cascada: Cristal de Fuerza

Cumbre, zona en ruinas al otro lado de la puerta: Cristal Vital

El Reino Encantado

Foresta, zona sur: Poción

Foresta, zona oeste: Cristal de Fuerza

Foresta, zona este: Hielo

Sala de Audiencias, esquina noroeste: Gravedad

Sala de Audiencias, al lado de las escaleras: Éter

Sala de Audiencias, esquina sureste: Poción

Pasillo, esquina noreste: Éter

Habitación de Aurora, esquina sureste: Mapa del Reino Encantado

Ático, esquina suroeste: Morfeo

Ático, al norte: Receta ofensiva

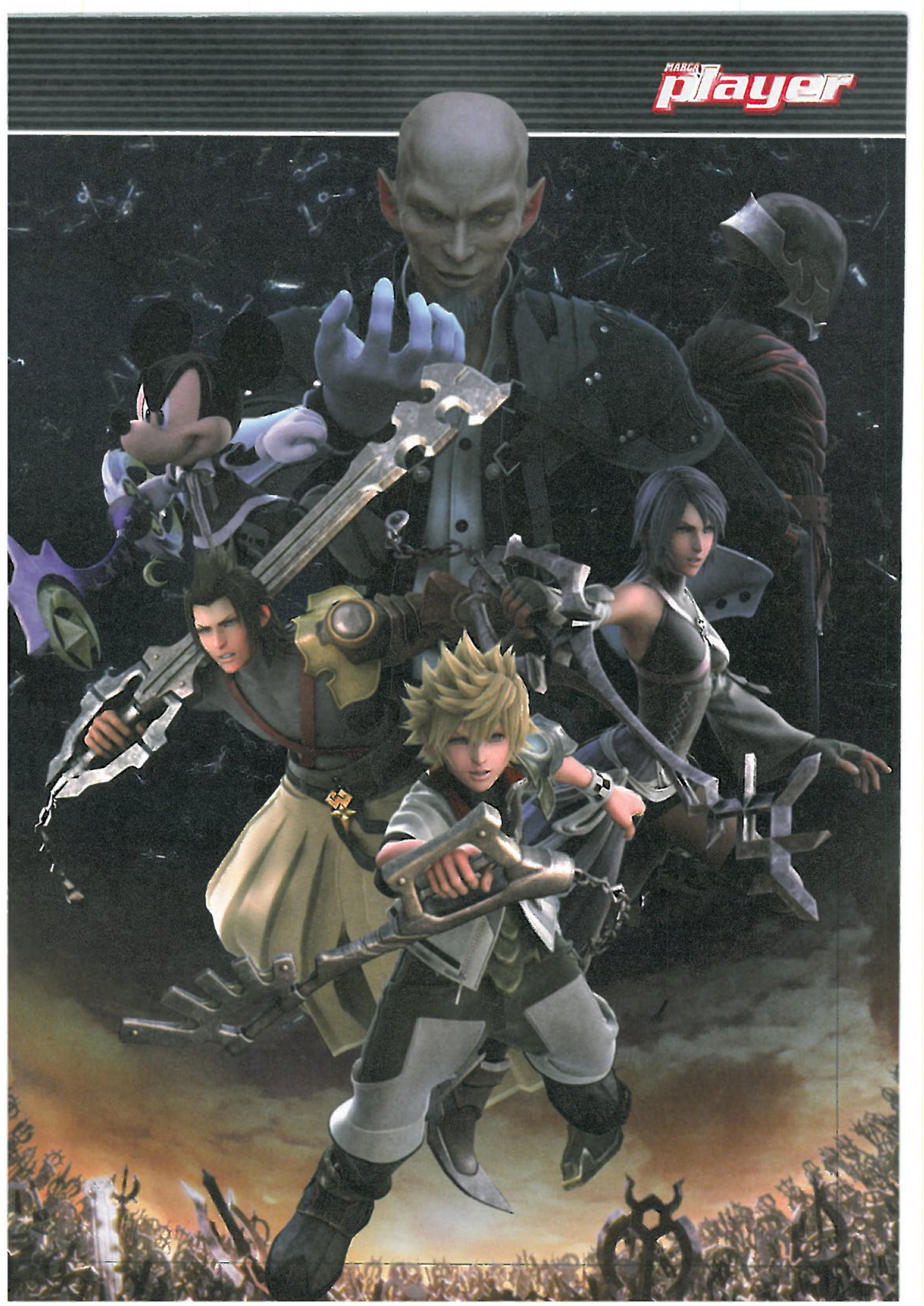
El Castillo de los Sueños

Mansión, esquina sureste: Tronada

Patio del Palacio, A la derecha de la puerta principal: Freno

Patio del Palacio, cerca del punto de

Sigue...


MARCA
player



BIENVENIDOS AL REINO DE LA IMAGINACIÓN Y LA FANTASÍA. BIENVENIDOS A *BIRTH BY SLEEP*.

Este nuevo juego de Square Enix para PSP está, según su creador, a la altura en importancia de *Kingdom Hearts I* y *II* y se sitúa en la línea temporal justo antes de la primera entrega aparecida a finales de 2002 para Playstation 2, y en esta guía te contamos los pasos a seguir para superar cada nivel, para derrotar a cada jefe y para encontrar cada cofre. Conoce todas las armas y a todos los enemigos a los que tendrás que enfrentarte en ésta fantástica aventura. En ella nos adentraremos en mundos que nos son bien conocidos desde nuestra infancia, explorándolos y conociendo a sus habitantes de una manera única y nunca vista. Lucharemos al lado de personajes tan famosos como Mickey, nos enfrentaremos a malvados de la talla de Maléfica y su espejo mágico y haremos que la luz predomine haciendo que la oscuridad vuelva a esconderse asustada al sitio del que nunca debió salir. Con esta guía que tienes en las manos, juntos, haremos que los corazones puros e infantiles prevalezcan.











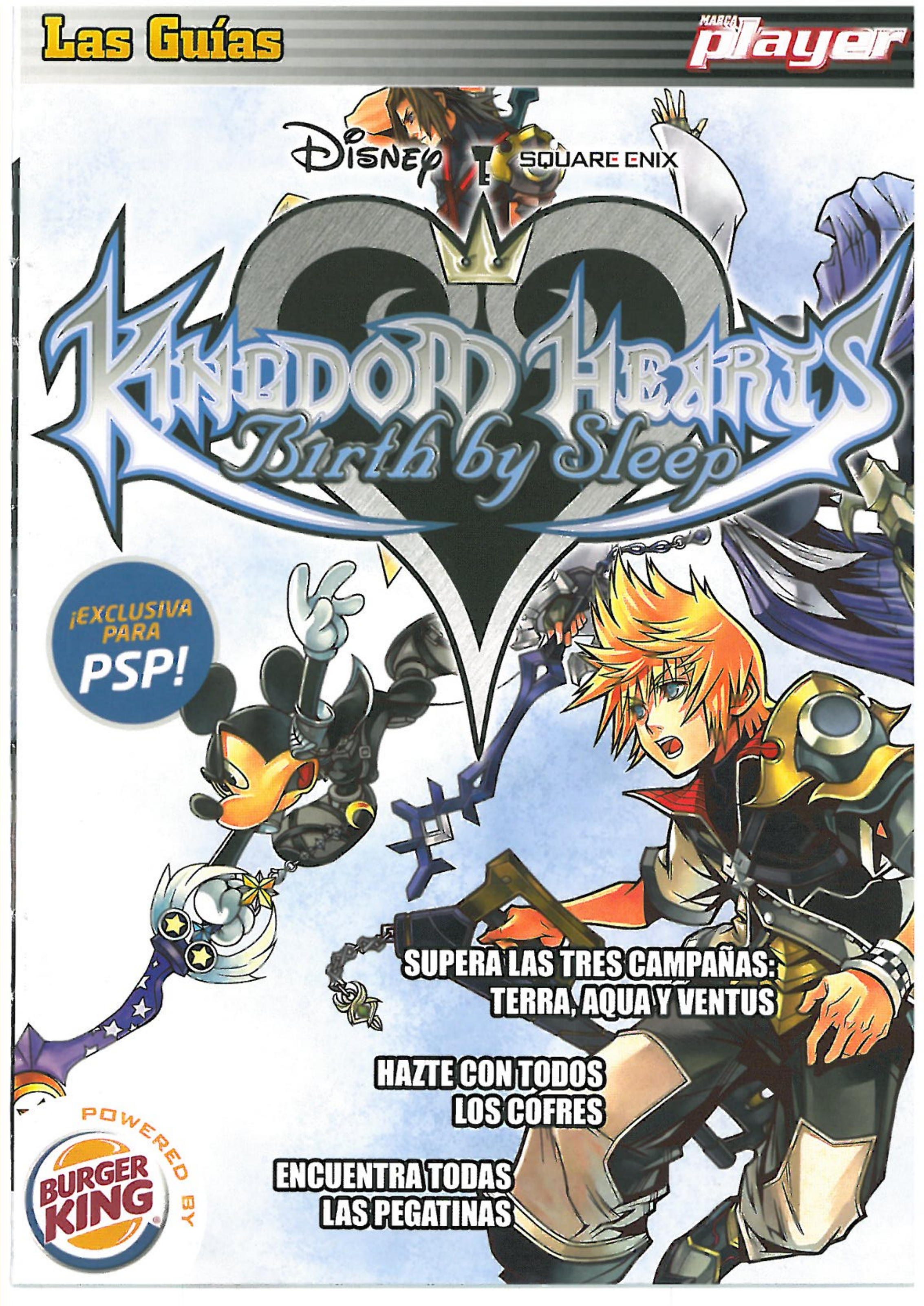




CONTENIDOS







Las Guías
MARCA player
DISNEY
SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS
Birth by Sleep
¡EXCLUSIVA PARA PSP!
SUPERA LAS TRES CAMPAÑAS: TERRA, AQUA Y VENTUS
HAZTE CON TODOS LOS COFRES
ENCUENTRA TODAS LAS PEGATINAS
POWERED BY
BURGER KING